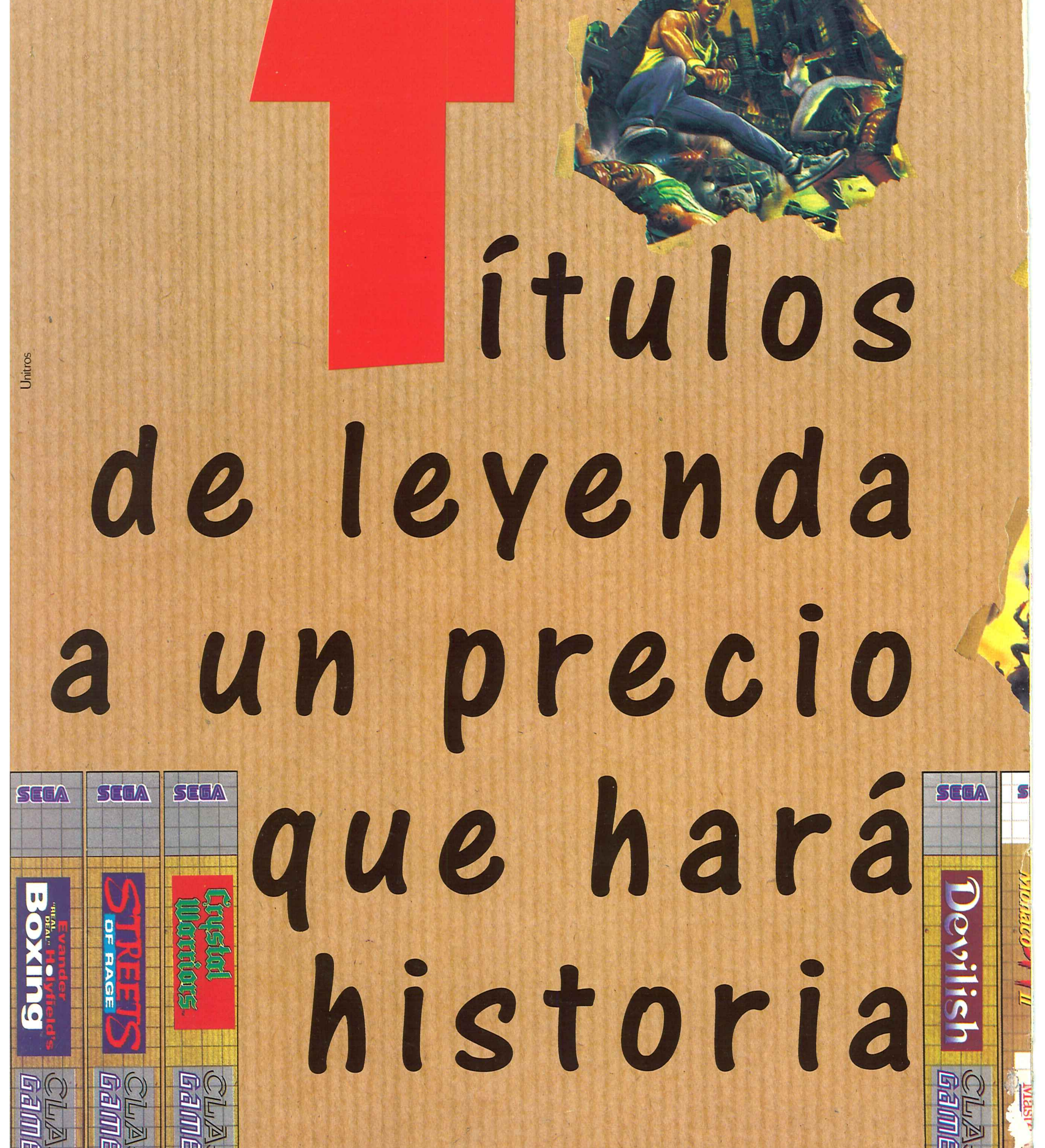


Año IV Número 38 - 395 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVIS
Los títulos que van a romper...
EL REY LEÓN
EARTH WORM JIM
DOOM
STREET RACER
INDIANA JONES
RETURN OF THE JEDI
Una nueva bomba está al caer
DRAGON BALL Z 3
¡¡REPORTAJE ESPECIAL EN EXCLUSIVA!!
Un juego que marcará una época
DONKEY KONG COUNTRY
8 426239 010016 00038
HOBBY PRESS



Títulos
de leyenda
a un precio
que hará
historia
Unitros
SEGA
Evander "Real Deal" Holyfield's Boxing
Streets of Rage
Crystal Warriors
Devilish
Classic Game Gear

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz, David García.
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS S.A.
Tel: 654 81 99
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Transporte: Boyaca Tel: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: DONKEY KONG COUNTRY



Una vez más, hemos sido los primeros. Nos hemos adelantado a todos los demás para mostraros las imágenes sacadas directamente del juego más revolucionario de los últimos tiempos. Nos referimos, claro está, al «Donkey Kong Country», un cartucho que, como podéis ver en las siete páginas que le dedicamos en el interior de la revista, va a llegar lleno de atractivos. Naturalmente, el acontecimiento bien vale una portada, así que aquí tenéis al gorila más simpático y famoso del mundo de los videojuegos.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

La proximidad de las Navidades hace que las compañías se "pongan las pilas", y nosotros, para no ser menos, os presentamos un número con los mejores juegos, las mejores previews y las mejores sorpresas. Espero que os guste.

CRUELA DE VIL

Con cartuchos de la calidad de «Bubsy II» para Super Nintendo sobran las palabras. Un plato fuerte que no deberéis perderos si queréis estar a la última . Y para ir haciendo boca, las 2 páginas sobre «Mickey Mania».



TENIENTE RIPLEY

La verdad es que no sé por dónde empezar a hacer un repaso de la cantidad de cosas que hemos metido a presión en este número. Hay casi de todo, incluso algunos cambios y algunas sorpresas que a buen seguro os encantarán.

BOKE

En este número me llamo Boke Ranger, y mi Dino Zord es un boquerón antediluviano, aunque con este color de traje también podía ser un salmonete prehistórico. El programa de los «Power Rangers», un arcade de desarrollo horizontal, me ha dejado alucinado, tanto que ya formo parte de ellos.



Año IV- Nº 38- Noviembre 1994. 395 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO



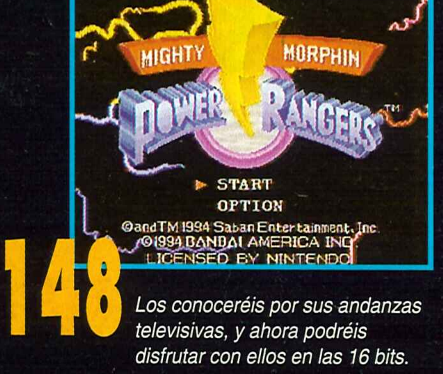
88 Aventuraros en la última aventura del aventurero más famoso de todos los aventureros.



108 Tarde o temprano tenía que llegar el cartucho que completara esta grandiosa trilogía galáctica.



120 El gato de Accolade vuelve a Mega Drive para demostrar que sigue siendo el más chulo del barrio.



148 Los conoceréis por sus andanzas televisivas, y ahora podréis disfrutar con ellos en las 16 bits.

PREVIEWS



El mes que viene podréis disfrutar al máximo con Donkey Kong y el pequeño Dizzy.

REPORTAJES

Después de leer este anuncio me huelo que hasta yo voy a conseguir por fin mi Super Nintendo.



¡ GUAUUU !

¿Que tienes Gameboy?

Pues alucina en colores con el nuevo **Super Color Pack.**
Metes tus juegos de Gameboy en un invento genial llamado Super Gameboy (que viene en el Pack), lo insertas en Super Nintendo (que también viene en el Pack), lo conectas a la tele (cuanto más grande mejor)... ¡Y a disfrutar de tus juegos favoritos a todo color y a toda pantalla!
Y por si fuera poco, este alucinante Pack también viene con los cuatro juegos de Super Mario All Stars.

¿Verdad que no hay color?





¿Que todavía no tienes Super Nintendo?



Pues pisa el acelerador y hazte con el **Pack Carlos Sainz.** Con la consola de tus sueños y STUNT RACE FX vivirás la emoción del mejor simulador de carreras elevada a la máxima potencia. ¡Vertiginoso! Tendrás en tus manos la segunda generación del Chip FX, capaz de acelerar el pulso al mismísimo Carlos Sainz.

¿Hay quién dé más?

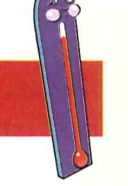


Nintendo España, S.A.
P.° de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Sel Sensor

La crítica es uno de los deportes más extendidos en nuestro país. Se critica en el colegio a los profresores y se critica al vecinito que va chuleando de Neo Geo, Mega CD y 3DO traído de América. Desde estas páginas os ofrecemos un hueco para que practiquéis este entretenido "vicio nacional" pero desde un punto de vista constructivo para todos. Si hay que decir que Sega ha abandonado a los amantes del rol, se dice; y si los juegos de Nintendo son caros habrá que recordárselo. Claro que si se unen para defender a los usuarios de consola frente a una gran cadena de televisión también tenemos que aplaudirlos y animarlos. Que hay que estar a las duras y a las maduras.

MOLA



- «The Lion King», es una pasada.

Así nos gusta, que os creáis todo lo que os decimos. Incluso antes de comprobarlo.

- La guía de «Dragon Ball Z» que regalásteis el mes pasado.

Aprovechamos esta magnífica ocasión que nos brindas, para decir que no indicamos que (E*) significaba en concentración o cargando energía. Suponemos que lo habíais adivinado, pero por si acaso...

- La cantidad de megas que tienen los nuevos juegos.

Aunque a veces a algunos de estos juegos haya que aplicarles el refrán de "Dime de qué presumes y te diré de qué careces". Pero, en general, tienes razón.

- Los juegos de lucha como «Mortal Kombat II».

Hemos llegado a un punto que, salvo por el RH de la sangre, todos parecen iguales.

- Los juegos "Classic" de Sega.

Una gran idea para recuperar esos extraordinarios cartuchos que ya no se podían adquirir. ¡¡Y baratos!!

- «Donkey Kong Country», ¡alucinante!

Oye, ¿tú trabajas en Rare, en Más Allá o eres primo de Rappel?

- Pagar por calidad y cantidad.

Gracias, majete. Pronto recibirás en tu casa la gratificación por habernos enviado la carta con el texto que te dijimos...

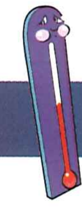
LA ALIANZA DE SEGA & Nintendo

Por una vez, y esperando que sirva de precedente, Sega y Nintendo se han aliado y unido sus esfuerzos. La razón: defendernos a todos de los ataques de que han sido víctimas las consolas y sus usuarios en cierto programa sensacionalista de cierta cadena de televisión. Es triste tratar de ganar cotas de audiencia a través de la descalificación, utilizando como arma el desconocimiento general sobre los videojuegos. Por algo se dice que la ignorancia es atrevida. Sin embargo esta vez les ha salido mal la jugada y se han encontrado con que las dos compañías más fuertes del sector se han unido para exigir a la misma cadena un espacio de idéntica duración en el que el tema sea tratado con la seriedad y el rigor que se merece. Muy, pero que muy bien por Sega y por Nintendo.

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Javier Fernaud (Madrid). Adolfo Pérez de la Hoz (Madrid). Antonio Jesús Heras (Jaén). Eduardo García Alba (Asturias). Manuel Fajardo (Castellón). Isaac Vivero Caldeiro (Murcia). Pablo Lozano (Madrid). José Antonio Ávila (Barcelona). Iñaki Moral Elola (Valencia).

Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.



NI FU NI FA

- La guía de «Dragon Ball» para los que no tenemos el jueguecito.

¡Ah! ¿pero aún queda alguien en el mundo que no tiene el «Dragon Ball Z»? Pues oye, perdona. Si quieres el mes que viene damos una guía completa del «Goerge Foreman K.O. Boxing»...

- La explicación por el aumento de precio de Hobby Consolas.

A lo mejor hubieras preferido que no hubiéramos dado explicaciones...

- Los «Powers Rangers», como sean como la serie...

No. Son aún peores. No, hombre, no... es broma...

- No saber decidirte por un juego para comprar.

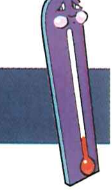
Si te pasa eso es porque hay buenos juegos para elegir. Peor sería lo contrario.

- Que la Jaguar no se distribuya oficialmente en España.

Pues eso. Si Atari piensa que España no merece la pena, ¡qué te vamos a decir de lo que pensamos nosotros de Atari!

LA ESCASA INFORMACION QUE LLEGA SOBRE LAS NUEVAS CONSOLAS

Y volvemos a darle vueltas y más vueltas al tema de siempre. Estamos un poco cansados de oír que Playstation es terriblemente bueno, que 3DO es la panacea de las consolas, que Saturn va a destrozar el mercado de los videojuegos, que Ultra 64 nos va a traer las recreativas más fascinantes a casa, que Jaguar no sólo es una consola, y etc, etc. Así que la pregunta es, ¿cuándo se dignará alguien a confirmar al menos una fecha lo más aproximada posible a un supuesto lanzamiento en nuestro país? Estáis informados de lo que ocurre con estas nuevas máquinas a través de nuestras páginas, pero es muy triste (para nosotros, y para vosotros que sois los que las deseáis) que aún no podamos confirmar cuándo llegarán. Por ello, es bastante obvio que estamos perdiendo el interés y nos mostramos indiferentes ante todos estos nuevos aparatos que se nos venden como el hardware del futuro. Esperamos que alguien tome nota de esta "pequeña" cuestión y sepa obrar en consecuencia.



NO MOLA

- Que haya subido el precio de Hobby Consolas.

Nos vimos obligados a hacerlo, de verdad. ¿Podréis perdonárnoslo algún día?

- Que no llevéis videos promocionales de Sega y Nintendo.

Tiempo al tiempo.

- El precio de los juegos que tienen muchos megas.

Ni el de los que tienen pocos...

- La escasez de concursos en Hobby Consolas.

¿Qué tenemos pocos concursos?. Pero si estamos pensando en cambiarnos el nombre por el de Hobby Concursos...

- Que no exista un SuperGameBoy portátil.

Claro, ni una Neo Geo hinchable.

- Que no hayáis comentado el Sonic Triple Trouble cuando ya se puede comprar.

Será porque Sega todavía no se ha dignado a enviárnoslo.

- Que no haya una sección para dar ideas, como "Molaría..."

O "No Molaría", o "Hubiese Molado", o "Parece que Moló", o "General Mola"...

- Las promesas incumplidas de Sega, primero el precio de el Mega CD y ahora el de la MD 32X.

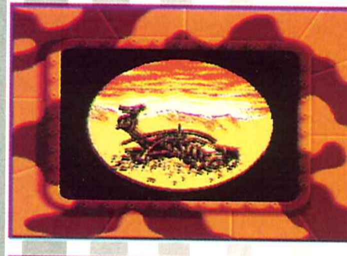
Es que la peseta se devalúa con una rapidez...

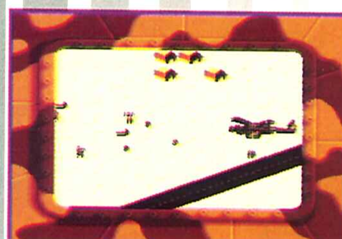
EL CACHONDEO DEL ROL

Nuestras quejas con el rol tocan dos aspectos fundamentales. El primero afecta a Sega y a su acuciante interés por poner en el mercado un montón de cartuchos de Rol de los que luego nunca se ha vueslto a saber nada Después nos encontramos con la tan traída y llevada traducción de los textos. Aquí tenemos que darle un capón tanto a Sega como a Nintendo, quienes últimamente see han dedicado a ponernos los dientes largos prometiendo textos en español para luego acabar recordándonos que traducirlos es muy caro. ¡Un poquito de seriedad, señores!

¿puedes controlar el futuro?

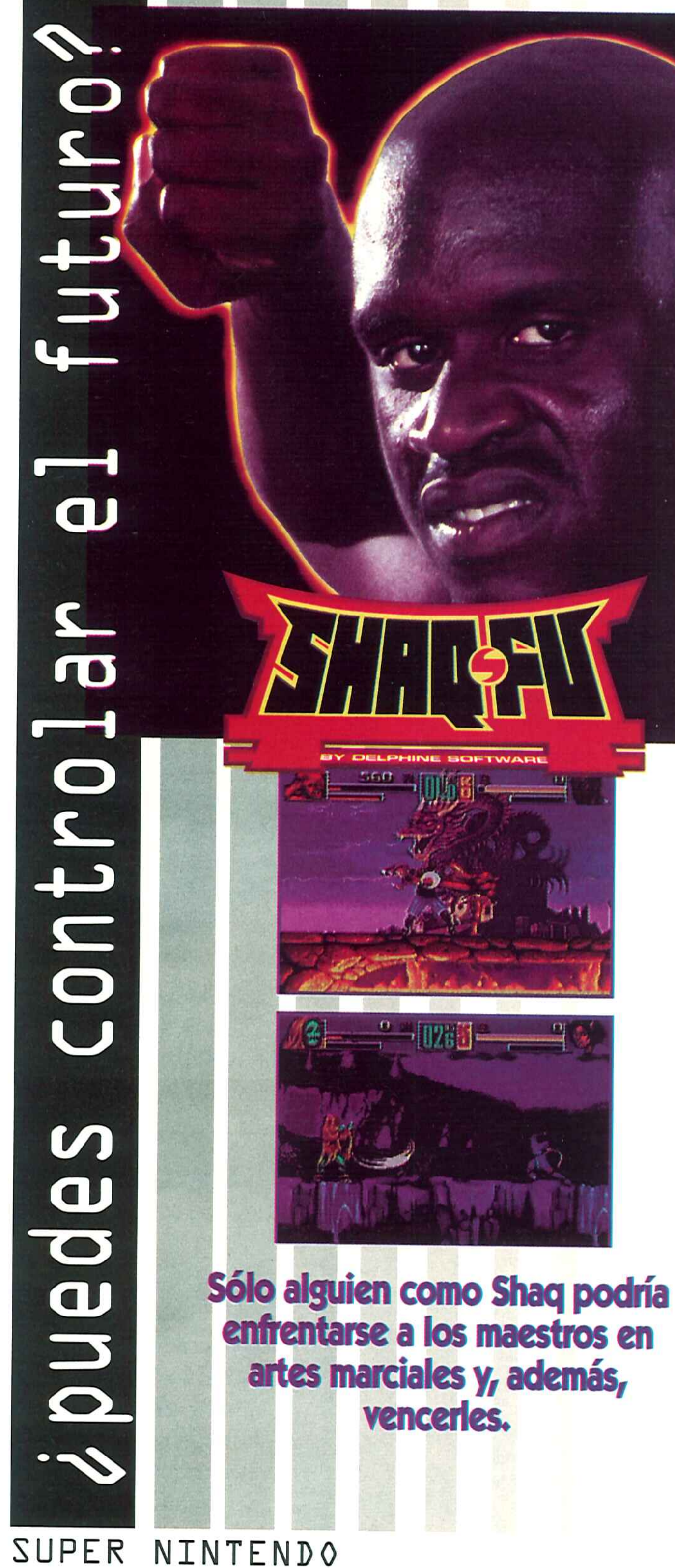






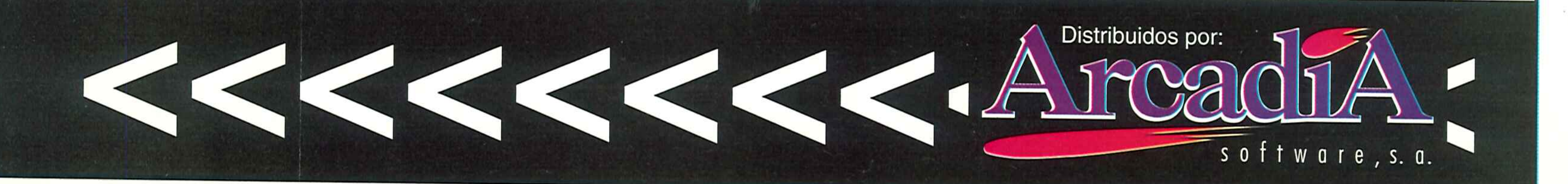
El clásico y legendario Desert Strike llega a la portatil de Nintendo con más fuerza que nunca.

GAME BOY



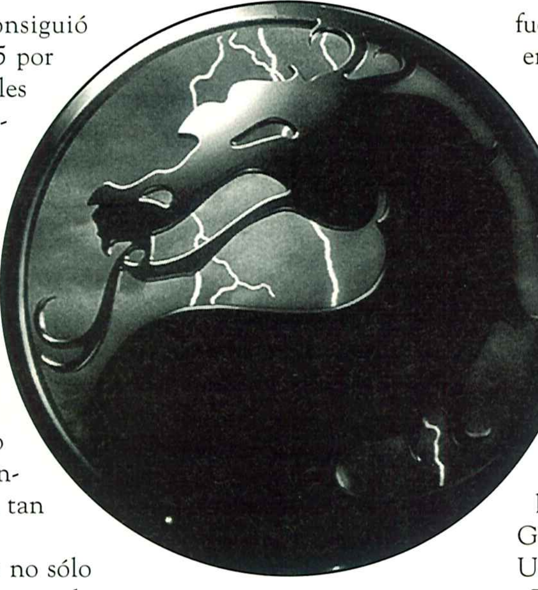
Sólo alguien como Shaq podría enfrentarse a los maestros en artes marciales y, además, vencerles.

SUPER NINTENDO



El juegos de Acclaim ha conseguido espectaculares cifras de ventas.

«MORTAL KOMBAT II»: EL MÁS ESPERADO Y EL MÁS VENDIDO EN INGLATERRA



«Mortal Kombat II» consiguió en el Reino Unido el 25 por ciento de las ventas totales de cartuchos en la semana de su lanzamiento.
Pero lo más alucinante del tema es que estos datos están referidos a la semana que iba del 4 al 10 de septiembre y el juego de Acclaim salió a la venta el día 9 de ese mes, -el famoso «Viernes Mortal»-, lo que significa que esta venta récord se produjo en tan solo 2 días..
Las ventas de este juego no sólo representaron las cuarta parte de todas las que se produjeron en Inglaterra durante la primera semana de septiembre, sino que además consiguió multiplicar por siete las que consiguió su más directo rival multiformato: «El Libro de la Selva» de Virgin.
La versión para Super Nintendo fue la que más se vendió aunque, en general, «Mortal Kombat II» ha tenido una gran aceptación en el mercado en todas sus versiones, consiguiendo superar a sus más directos rivales y conviertiendose en uno de los juegos con mayor demanda en los sistemas de 8 y 16 bits.
Y es que «Mortal Kombat II» no sólo ha conseguido el primer puesto de la lista de ventas en Super Nintendo sino que también lo ha obtenido en Mega Drive y Game Gear.
Unicamente «Donkey Kong» y «Tetris 2» han ofrecido una mayor resistencia en lo referente a las ventas para la portatil de Nintendo, aunque las cifras pueden aumentar en los próximos meses.

Mail Soft abre una nueva tienda en Argentina



Mail Soft, una de las cadenas de tiendas de video juegos más importantes de España, acaba de ampliar su horizonte de ventas al arbrir una nueva sucursal fuera de las fronteras de nuestro país, concretamente enArgentina. Mail Soft pretende así cubrir la demanda en este sector que existe actualmente en este país sudamericano. Una iniciativa atrevida y emprendedora por parte de una compañía que esta demostrando la rentabilidad de este negocio.

Gran Éxito en Inglaterra del «Fighter Pack» de Mega CD



Con el nombre de «Fighter Pack», Sega ha lanzado en Inglaterra una atractiva oferta que incluye el Mega Cd y los juegos «Tom Cat Alley», «Streets of Rage», «Golden Axe», «Revenge of Shinobi», «Columns», «Monaco GP , «Road Avenger» y «Cobra Command».
Este «pack» ha conseguido que Sega cuadruplique sus ventas de Mega CD en aquel pais. En breve, Sega prentende lanzar otra oferta con «FIFA CD».

Sega y Nintendo afectadas por la crisis europea

Sega y Nintendo pueden sufrir reducciones de beneficios debido a la guerra de precios y a la fortaleza del yen. Ya durante el último año financiero ambas compañías notaron perdidas significativas en el mercado europeo, aunque esperaban una mejora a medio plazo. Sin embargo, parece ser que que el primer semestre de 1994 ha resultado crítico para ambas compañías.
La fortaleza del yen ha afectado las importaciones, y ambas compañías se han visto forzadas a reducir sus presupuestos del 95.

Nuevo precio en Japón para la consola de Sony

Según anunció un portavoz de Sony, el PlayStation se pondrá a la venta en Japón a un precio inferior al inicalmente establecido, que oscilaba en torno a los 50.000 yens, es decir, unos 500 dólares.
El 30 de noviembre es la fecha elegida para lanzar al mercado japones el PlayStation.

Aumenta el parque de Super Nintendo en U.S.A.

Según un estudio realizado en aquel pais, en 1993 un 9% de hogares norteamericanos tenían en propidad una Super NES, mientras que en 1994 son un 18% de hogares los que disponen de esta consola. Esto demuestra que los ususarios norteamericanos siguen confiando plenamente en el futuro de los 16 bits de Nintendo.

¿Podría repetir...

"Los 16 bits están muertos".
Kinya Tago, Director de Marketing de Takara en declaraciones a HC

"Ultra 64 es una máquina superior a PlayStation, y ofrecerá una mejor experiencia lúdica".
Peter Main, Vicepresidente de Nintendo of America, en una entrevista publicada en el Game Masters de este mes.

"Los grandes almacenes no tienen ni idea de vender video-juegos en España".
Yukata Suzuki, distribuidor oficial de Konami en España, en referencia a los problemas de ventas en nuestro pais.

Tener 32 Bits en casa, te costaría una fortuna.

A menos que tengas MEGA DRIVE.

Sólo un corazón tan potente como el de Mega Drive podría permitirle ceder parte de su poder a sistemas que, de otra forma, serían inaccesibles por su astronómico coste.

De ahí, que Mega Drive sea el motor de Mega CD, el único sistema capaz de generar juegos con imágenes reales y sonido en Compact Disc.

Ya era hora de convertir en realidad un ansiado sueño consolero, gracias a la máquina definitiva MD32X: llevar al salón de tu casa, hasta el último de los 32 Bits de los juegos de Recreativa.

Y sin que tu bolsillo, entre en coma profundo. Mega Drive es mucha consola.

Además de los apoteósicos estrenos que te esperan en 16 Bits te coloca de lleno en la rampa de lanzamiento hacia el futuro. ¿Hay una razón más poderosa para tenerla?



MD 32X: Tu máquin

Aléjate de los Salones Recreativos. ¿Quién los necesita ahora que tienes MD32X? En tu propia casa, podrás vivir las mismas sensaciones con toda su potencia de juego.

Un milagro tecnológico reservado a los que apostaron por Mega Drive. Como tributo a su fidelidad, SEGA ha preferido aprovechar parte de la potencia de Mega Drive para crear una máquina asequible y totalmente compatible, en contra de la tendencia del mercado hacia sistemas de 32 Bits independientes y prohibitivos.

El precio, es lo único que no se dispara en MD32X.
Y los títulos en 32 Bits comenzarán a multiplicarse muy pronto.
En cartuchos y en CD (para usuarios de Mega CD).

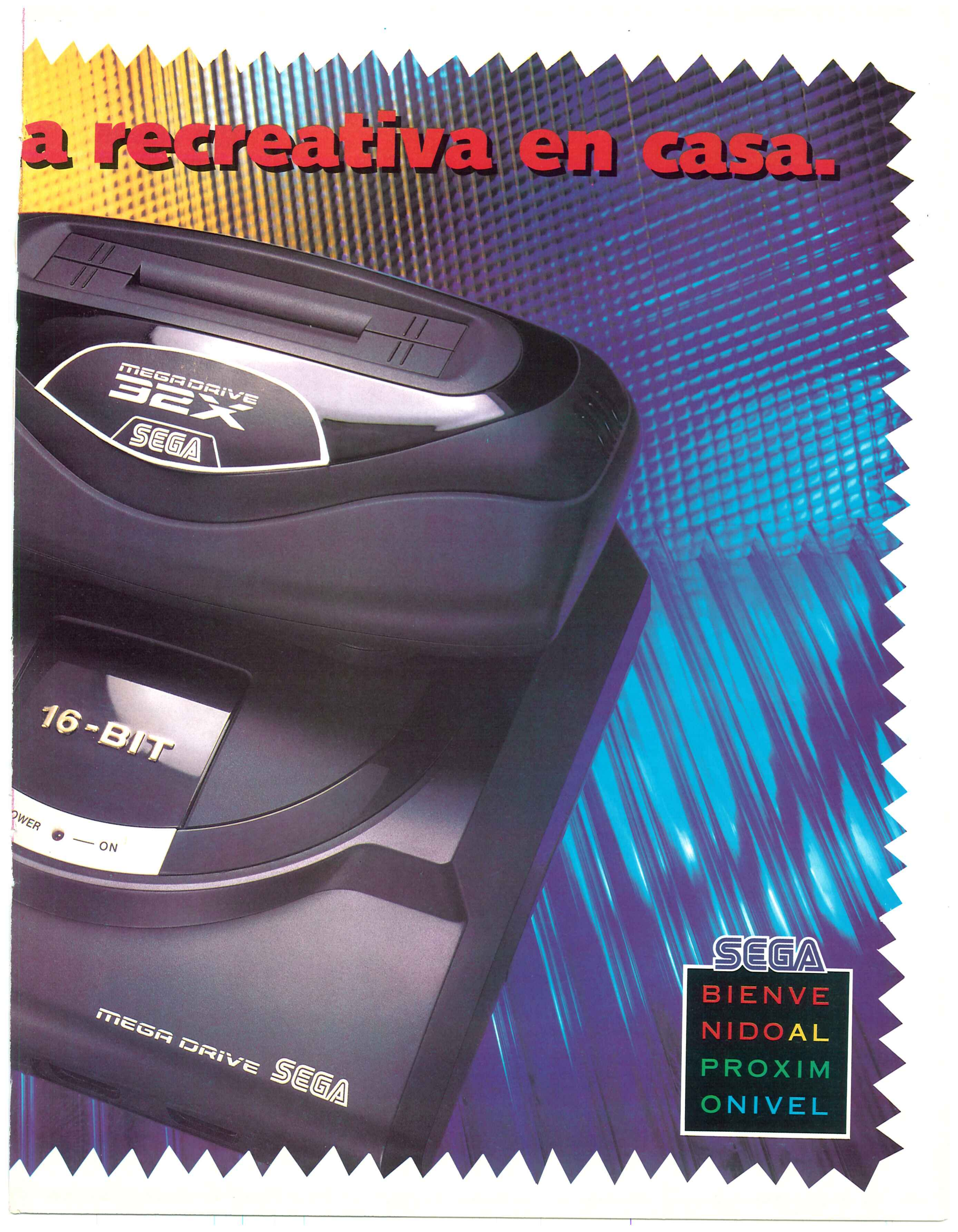
¿Estás listo para el próximo nivel?
Bienvenido. Acabas de entrar en la 3ª dimensión.

Con tu propia máquina.



FICHA TECNICA

CPU:	2 procesadores R!SC de Hitachi de 32 bit, a una velocidad de 23 Mhz/40 MIPS (millones de instrucciones por segundo).
Co-procesadores:	Chip VDP (Vídeo Digital Processor) y el procesador Motorola 68.000 de Mega Drive.
Gráficos:	Los procesadores RISC de alta velocidad y su doble memoria de cuadro permiten la gestión de 50.000 polígonos por segundo; mapeado de texturas; escalado y rotaciones a través de hardware.
Colores:	32.768 colores simultáneos en pantalla.
Memoria:	4 Mbits de RAM, además de los disponibles en Mega Drive y Mega CD.
Vídeo:	Puede superponer un plano de gráficos sobre imágenes generadas por Mega Drive.
Audio:	Sonido Digital Estéreo; posibilidad para programar las frecuencias de muestreo; capacidad para mezclar sonidos procedentes de Mega Drive.


a recreativa en casa.
MEGA DRIVE
32X
SEGA
16-BIT
OWER
ON
MEGA DRIVE SEGA
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

MD 32 X
UN PROYECTO QUE MARCHA VIENTO EN POPA

Core apuesta por MD 32X y Saturn.

ASÍ SERÁN LOS PRIMEROS JUEGOS DE CORE PARA LAS NUEVAS "MÁQUINAS" DE SEGA

Ahora que estamos metidos en plena cuenta atrás para la salida al mercado del **MD 32X,** -lo que supondrá el salto de Sega de los 16 a los 32 bits-, Core está trabajando en lo que serán sus sorprendentes ofertas para este nuevo sistema.

Y seguro que los resultados superarán todas las expectativas. Basta con señalar que Core ha invertido la nada despreciable cantidad de un cuarto de millón de libras, destinada a equipamientos para la programación en las estaciones de trabajo de **Silicon Graphics**.

El hecho de ser el primer grupo de programación en Europa que cuenta con el kit de desarrollo de MD 32X, se verá plasmado en cuatro juegos que estarán disponibles a partir de marzo o abril del año que viene. Nos referimos a **«Tee-Off», «Thunderhawk», «Suolstar» y «BC Racers».** El primero consistirá en un emocionante arcade de golf, mientras que los otros tres títulos os sonarán gracias a su versión compacta para Mega CD.

En todo caso no os dejéis llevar por este precedente, porque los chicos de Core han querido dejar una cosa bien clara: aunque mantengan su origen, les darán un nuevo enfoque para evitar todo tipo de comparaciones y alusiones. Estos cuatro programas tendrán que competir con otros que verán la luz para esta maravilla de 32 bits tales son los casos de «Doom», «Star Wars», «Virtua Racing Deluxe», «Super Motocross» o «Super After Burner».


R.C. RACERS



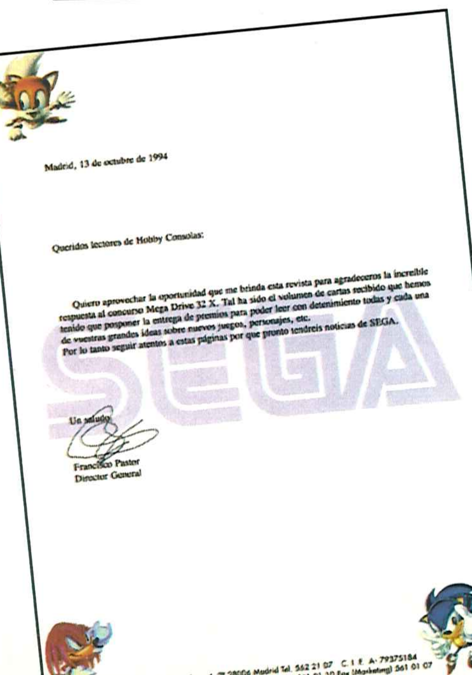
R.C. RACERS


SOUL STAR


SOUL STAR

MEGA DRIVE 32X TENDRÁ CABLE DE ANTENA

El mes pasado os informábamos que Mega Drive 32X tendría una única y exclusiva salida de imagen a través de euroconector, información facilitada por el departamento de márketing de Sega. Posteriormente, Sega España se ha desdic ho y nos ha remitido una comunicación en la cual se rectifica esta errónea información sobre dicho soporte. Así, hemos podido confirmar que las unidades de MD32X que aparezcan en nuestro país ofrecerán la posibilidad de salida de imagen mediante cable de antena, el mismo sistema que se utiliza en las consolas de ocho y dieciséis bit. Por suerte, se han dado cuenta de que la mayoría de los monitores españoles de televisión no disponen de euroconector. ¡Menos mal!



Madrid, 13 de octubre de 1994

Queridos lectores de Hobby Consolas:

Quiero aprovechar la oportunidad que me brinda esta revista para agradeceros la increíble respuesta al concurso Mega Drive 32 X. Tal ha sido el volumen de cartas recibido que hemos tenido que posponer la entrega de premios para poder leer con detenimiento todas y cada una de vuestras grandes ideas sobre nuevos juegos, personajes, etc.
Por lo tanto seguir atentos a estas páginas por que pronto tendreis noticias de SEGA.

Un saludo

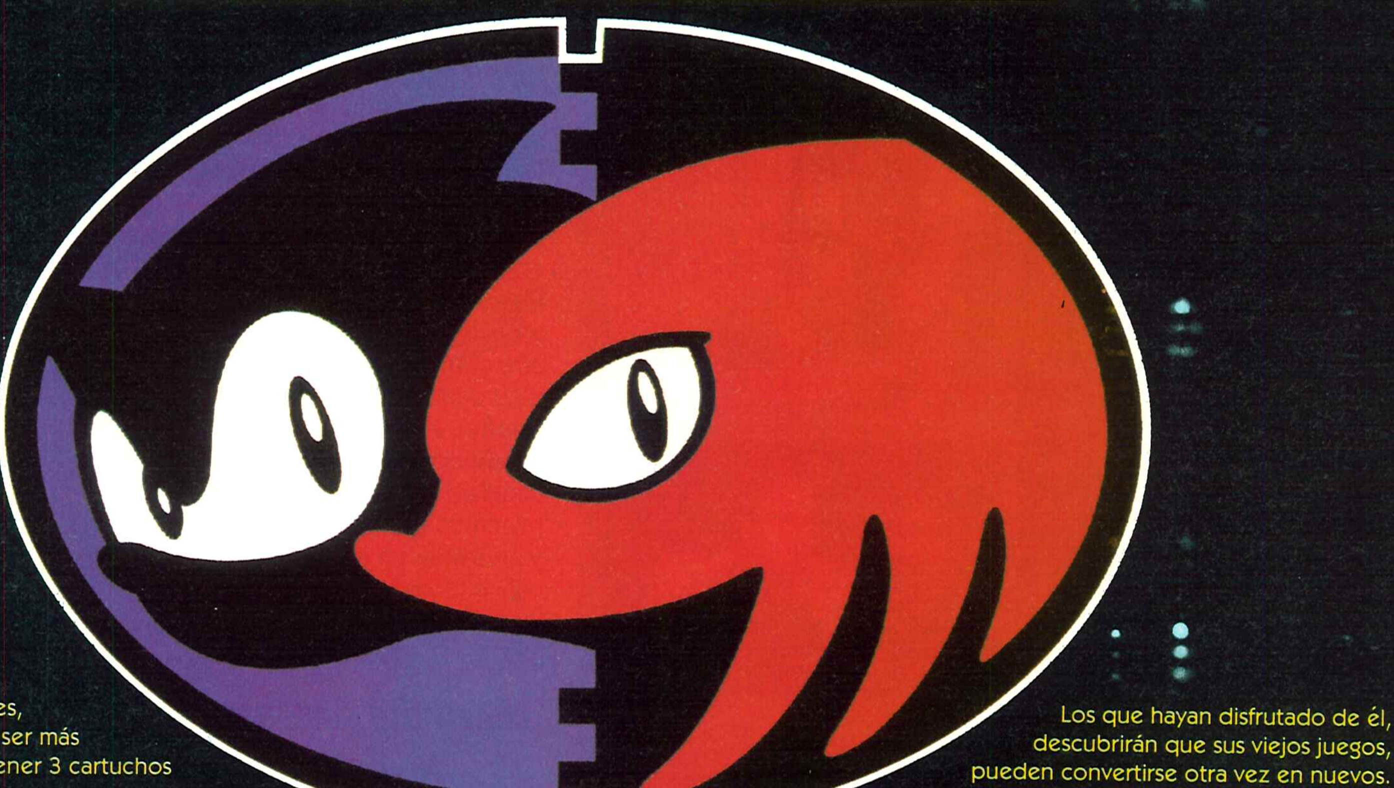
Francisco Pastor
Director General

C/Maria de Molina, 4, 2º 28006 Madrid Tel. 562 21 07 C.I.F. A-79375184
Fax (Comercial) 562 50 51 Fax (Administracion) 561 01 10 Fax (Marketing) 561 01 07

Paco Pastor -Director General de Sega-, pide personalmente disculpas por no ofrecer este mes la relación de ganadores del concurso MD 32X. El próximo número, seguro que lo haremos.



SONIC & KNUCKLES



¡¡Visto Sonic & Knuckles, el resultado no podía ser más alucinante, es como tener 3 cartuchos en uno!! (Superjuegos).

Los que hayan disfrutado de él, descubrirán que sus viejos juegos, pueden convertirse otra vez en nuevos. (Hobby Consolas).



MONTATELO A LO GRANDE

Lo nunca visto. La gran fusión de SEGA. Un videojuego que vale por tres. Las últimas tecnologías aplicadas a la aventura más excitante jamás contada. SONIC y KNUCKLES retan al tiempo. Sólo tienes que ensamblar los cartuchos de SONIC 2 o SONIC 3 a este espectacular videojuego y el milagro se habrá producido. KNUCKLES, el nuevo personaje de SEGA, y SONIC, te dejarán boquiabiertos paseando por las pantallas más sensacionales. Sorpresas y más sorpresas. ¡Tiembla ROBOTNIK! Seis niveles, una fase especial en 3D, increíbles fases de bonos... ¿Quieres más? Un mundo nuevo se abre ante ti. Un mundo donde vas a disfrutar el doble. ¡Pídelo ya! La tecnología de ensamblaje de cartuchos está a tu disposición... Tú tienes la última palabra, eres uno de los elegidos.

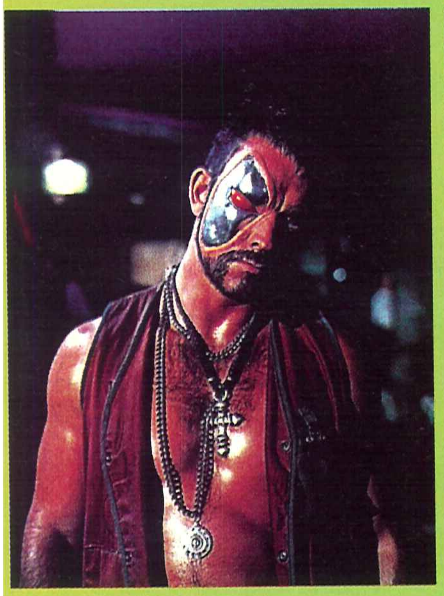


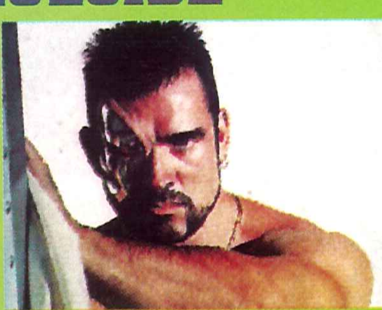
SEGA

BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL

Productor de la película de Mortal Kombat

LARRY KASANOFF: "HEMOS TRASLADADO LA LEYENDA DEL JUEGO AL CELULOIDE"







Va a ser uno de los fenómenos cinematográficos de la temporada para todo buen consolero que se precie. Hablamos, cómo no, de **la película "Mortal Kombat"**, cuyo rodaje se inició el pasado mes de agosto en la exótica Thailandia. Para conocer un poco más a fondo los secretos de su versión cinematográfica, **Acclaim U.S.A.** ha tenido la gentileza de facilitarnos una entrevista con **Larry Kasanoff, productor del film.**

HOBBY CONSOLAS: ¿En qué parte de «Mortal Kombat» está basada la película?

LARRY KASANOFF: En toda la leyenda de «Mortal Kombat», integrada por mitos y hechos reales, de tal forma que el público se sienta inmerso en la atmósfera que rodea al juego.

H.C.: ¿Qué personajes del juego veremos en la película?

L.K.: Todos ellos, incluidos Goro, Rayden, Sub-Zero, Sonya y Shang Tsung.

H.C.: ¿Nos podrías decir algunos actores del reparto?

L.K.: Sí, tenemos a Christopher Lambert como Rayden, Linden Asby como Johnny Cage, Talisa Soto como Kitana, Robin Shou como Liu Kang, Cary Hiroyuki Tagawa como Shang Tsung, Kathleen McClellan como Sonya Blade y Goro como él mismo.

H.C.: ¿Ejecutarán los actores todos los movimientos especiales de los luchadores del juego?

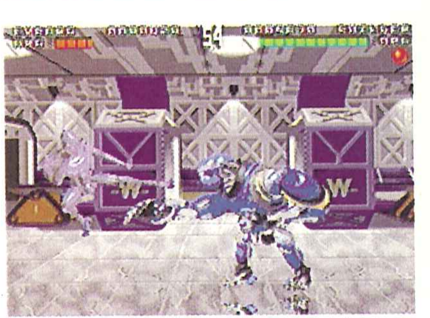
L.K.: Sí. Para nosotros era importante que el público viera a los actores ejecutar esos movimientos. De hecho, los que no tenían ningún conocimiento de artes marciales han sido sometidos a un entrenamiento intensivo durante varios meses, por lo que podemos decir que se va a reflejar toda la acción del juego.

H.C.: ¿Han participado de alguna forma los programadores de cualquier versión del videojuego en el rodaje del film?

L.K.: Sin duda. Hemos intentado reproducir la esencia de «Mortal Kombat» y trasladar todo el mito que representa al celuloide. Para conseguirlo, necesitábamos estrechar nuestra relación con los programadores, y así lo hemos hecho.

TIME WARNER RETRASA EL LANZAMIENTO DE «RISE OF THE ROBOTS»

No nos quedará más remedio que armarnos de paciencia y esperar **hasta el próximo mes de marzo** para disfrutar del esperado **«Rise of the Robots»**. Aunque en principio **Time Warner** anunció que el juego estaría listo para octubre en formato **Mega Drive y Mega CD,** el proyecto se ha retrasado. El motivo no ha sido otro que la decisión del grupo de programación, **Instict Design, de mejorar el producto final.** Y es que han decidido que es preferible hacernos esperar un poco más y presentar un juego que colme todas las expectativas levantadas. Sabia decisión.





«Aero the Acrobat 2», «Hebereke's Popoon» y «Zero the Kamikaze Squirrel»

TRES NUEVOS TÍTULOS DE SPACO

Spaco sigue ocupando posiciones de privilegio en la distribución de programas **para Super Nintendo**. «Aero the Acrobat 2», «Zero the Kamikaze Squirrel» y «Hebereke's Popoon» son sus últimas adquisiciones. **«Hebereke's Popoon»** continuará la oferta de **juegos de puzzle tipo Tetris.** Su mecánica de juego será original y tan adictiva como acostumbra.

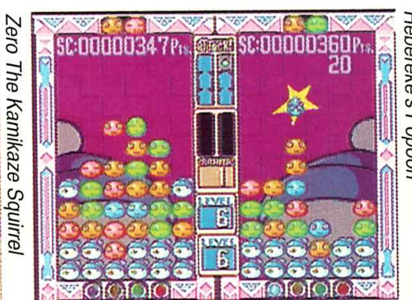
Por su parte, **«Aero the Acrobat 2» y «Zero the Kamikaze»** tendrán como protagonistas a dos viejos conocidos de los aficionados a los programas de **Sunsoft.** Estos tres interesantes títulos harán su aparición en el mercado español **durante las próximas semanas.**



Aero The Acrobat 2



Zero The Kamikaze Squirrel



Hebereke's Popoon

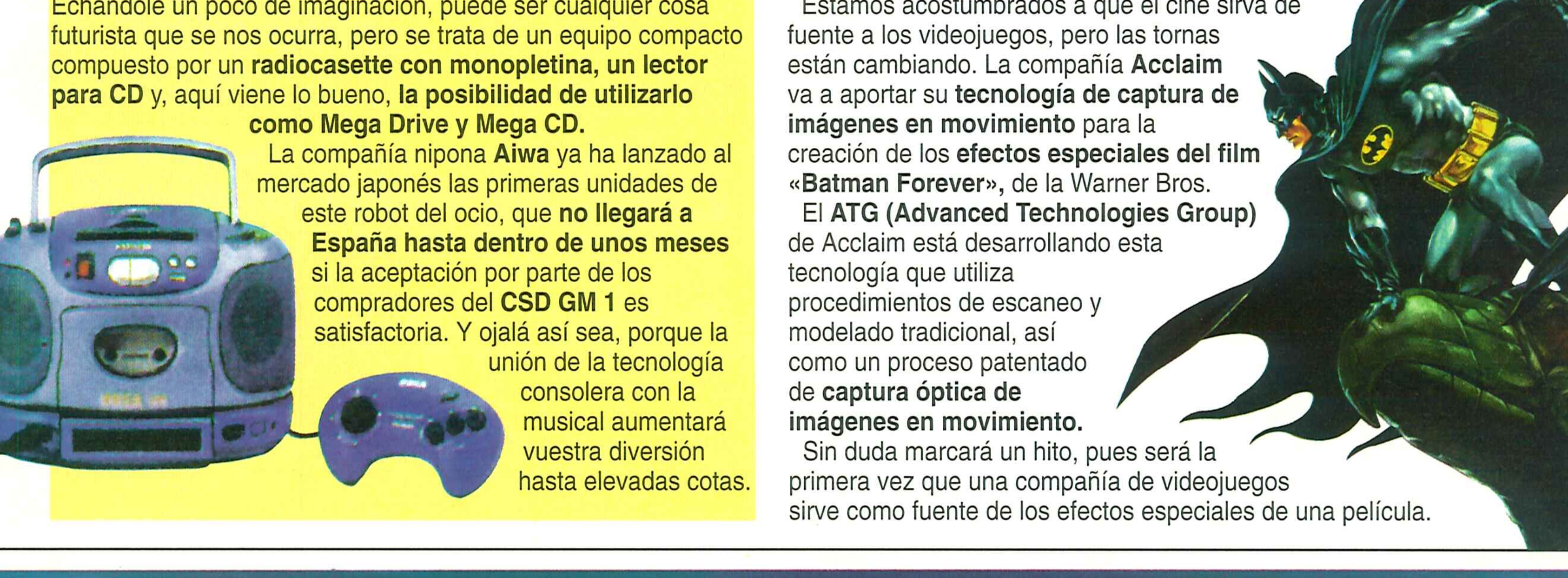
La curiosidad del mes

CSD GM 1 de Aiwa

LA UNIÓN HACE LA DIVERSIÓN

Radio-zord, bomba de hidrógeno o casette postnuclear. Echándole un poco de imaginación, puede ser cualquier cosa futurista que se nos ocurra, pero se trata de un equipo compacto compuesto por un **radiocasette con monopletina, un lector para CD** y, aquí viene lo bueno, **la posibilidad de utilizarlo como Mega Drive y Mega CD.**

La compañía nipona **Aiwa** ya ha lanzado al mercado japonés las primeras unidades de este robot del ocio, que **no llegará a España hasta dentro de unos meses** si la aceptación por parte de los compradores del **CSD GM 1** es satisfactoria. Y ojalá así sea, porque la unión de la tecnología consolera con la musical aumentará vuestra diversión hasta elevadas cotas.



Acclaim pone su tecnología al servicio del cine

"BATMAN FOREVER", PELÍCULA CON AIRES DE VIDEOJUEGO

Estamos acostumbrados a que el cine sirva de fuente a los videojuegos, pero las tornas están cambiando. La compañía **Acclaim** va a aportar su **tecnología de captura de imágenes en movimiento** para la creación de los **efectos especiales del film «Batman Forever»**, de la Warner Bros.

El **ATG (Advanced Technologies Group)** de Acclaim está desarrollando esta tecnología que utiliza procedimientos de escaneo y modelado tradicional, así como un proceso patentado de **captura óptica de imágenes en movimiento.**

Sin duda marcará un hito, pues será la primera vez que una compañía de videojuegos sirve como fuente de los efectos especiales de una película.

LOS RESPONSABLES DE «STREET RACER» RESPONDEN

HC: El parecido con «Mario Kart» es evidente ¿Lo han tomado como modelo para realizar «Street Racer»?

V.I:. «Mario Kart» es uno de los mejores juegos de todos los tiempos y, por supuesto, ha influido en nuestro programa. También nos hemos inspirado en otros grandes juegos, como «Street Fighter II», «Sensible Soccer», etc. Sin embargo, lo que hemos intentado es crear un juego de carreras mejor que todos los demás, dentro de un pequeño cartucho de 8 megas y sin la ayuda de ningún chip suplementario. Creo que técnica y gráficamente «Street Racer» es muy superior a «Mario Kart», y cualquiera que lo haya visto o jugado a él estará de acuerdo con lo que acabo de decir. Cualquier parecido con el cartucho de Nintendo favorece el éxito de nuestro juego.

HC: ¿Cuáles son as principales virtudes de este cartucho?



V.I: Creo que este cartucho ofrece la mejor relación calidad-precio posible y demuestra, al mismo tiempo, que a la tecnología de 16 bits todavía le queda una larga vida por delante.

HC: ¿Crees que el Modo 7 es fundamental en los juegos de velocidad?

V.I: No diría que es primordial, pero proporciona la mejor ambientación posible a los juegos de carreras de este tipo.

HC: En alguna publicidad Ubi Soft ha afirmado que en este juego se ha aprovechado el Modo 7 al máximo. ¿Es cierto?

V.I. Creo que hemos aprovechado al máximo la tecnología del modo 7. El juego es rapidísimo, tiene unos preciosos gráficos, multitud de opciones, 3 juegos diferentes y un excelente modo de 4 jugadores (sin ninguna clase de ralentización). Todo esto indujo a pensar a la mayoría de la gente que «Street Racer» llevaba un chip DSP e iba contenido en un cartucho de 16 megas. Por supuesto, sólo utiliza el hardware convencional de Super Nintendo en un cartucho de 8 megas. Desde el punto de vista técnico, «Street Racer» tiene un aspecto mucho más impresionante y es mucho más rápido que, por ejemplo, «Stunt Race FX», ¡incluso en la opción de 4 jugadores!

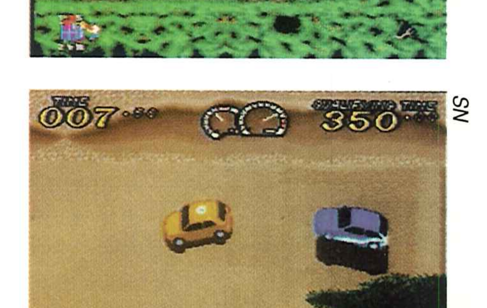
H.C: ¿Crees que las opciones "Soccer" y "Rumble" van a tener aceptación, o se han incluido como meras anécdotas?

V.I: Las modalidades "Soccer" y "Rumble" no son ninguna fanfarronada. Mucha gente de Vivid Image se pasa todo el tiempo jugando a la primera. Los coches de la máquina tienen mucha inteligencia artificial y también juegan por parejas y marcan muy buenos goles. "Rumble" también es muy divertido, especialmente en el modo de 4 jugadores.

Distracción a las cuatro ruedas.

«POWERDRIVE»

Nuevos tiempos se avecinan para **US Gold.** Una vez finalizado el aluvión de licencias oficiales con que nos obsequiaron la temporada pasada, la firma británica intenta renovar un género como **el de las carreras automovilísticas** con un juego de la talla de **«Powerdrive»,** que pronto obsequiará a vuestras **Mega Drive, Super Nintendo y Mega CD's** con una sobredosis de realismo y jugabilidad. Los modelos que presenta no son muy espectaculares, pero su **scroll vertical** resulta bastante poco habitual y sus **diferentes superficies y condiciones meteorológicas** añaden un toque de emoción al asunto.



MD

SN

Entre los elementos de conducción se encuentra la caja de cambios de 5 velocidades y un completo cuadro de mandos. Pero uno de los mayores alicientes del juego será la **conducción nocturna,** en la cual los faros funcionarán exactamente igual que en la vida real.

La peor noticia del mes

Se acerca la Navidad, vuelve la polémica

GUERRA A LOS VIDEOJUEGOS

Algunos medios de comunicación vuelven a hacerse eco de **estudios pseudocientíficos** en los que se pone de manifiesto la terrible amenaza que suponen los videojuegos para los jóvenes. Una de las últimas referencias corrió a cargo **de un diario nacional,** que mostró, **con un inconfundible tono sensacionalista,** algunas conclusiones de un estudio realizado por dos doctores en Psicología del Reino Unido. Siguiendo el juego a la doble moral imperante en la sociedad actual, en su titular **equipara a los videojuegos con las drogas.** Uno de los "argumentos" en los que se basan estos dos investigadores para efectuar esta comparación es el que **afirma que los niños utilizan los videojuegos para estimularse y evadirse.** Pero ¿cómo se puede ser tan hipócrita de considerar eso como negativo?. **¿Cuál es, si no, el fin principal de cualquier juego sino estimularte y evadirte?**

Sin duda, este tipo de afirmaciones y otras similares se multiplicarán en los próximos meses. Nosotros, desde aquí, lo único que podemos decir es que esperamos que cualquier manifestación que se realice, tanto a favor como en contra de los videojuegos, provenga de **un estudio serio e imparcial.** Porque mucho nos tememos que casi todo lo que se ha dicho hasta el momento en contra de los videojuegos no es más que **puro sensacionalismo.**

Konami anuncia su alineación

«INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER»



Una vez atenuada la fiebre futbolera que nos asoló allá por los meses de junio y julio, **Konami** se ha desmarcado con un prometedor cartucho **para Super Nintendo** llamado **«International Superstar Soccer» (o «Perfect Eleven»**, tal como lo conocen en Japón), que saldrá a la venta **a principios del 95.**

Según anuncian los responsables de la multinacional japonesa, éste será el primer título de una nueva serie deportiva con la que quieren poner "nerviosos" a Electronic Arts y compañía.

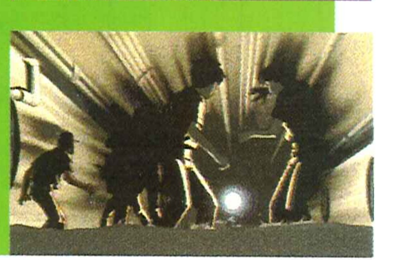
Entre las características del cartucho de Konami, se incluye la opción de **cambiar de estrategia en cualquier momento del partido,** con la posibilidad de adoptar la táctica del fuera de juego. Además, se han incluido comentarios de fondo, **30 de los mejores equipos del mundo,** tres condiciones meteorológicas diferentes, **dos ligas a elegir** y un sinfín de opciones para proporcionar horas y horas de diversión.

Ice se saca un bombazo del manga.

«AKIRA»







Los privilegiados usuarios de **Amiga CD32** van a poder disfrutar de su correspondiente **versión de «Akira»** que, al igual que las demás, ha sido programada por **Ice.** El juego presenta el mismo argumento que el film: el caos reina en una ciudad nacida tras el tercer holocausto mundial. Nada es como antes y por todas partes impera la violencia.

Como os podéis imaginar, los escenarios del juego son tan **sórdidos y siniestros** como la acción, y la intro ofrece unos **gráficos al más puro estilo manga.** Sin embargo, el juego tiene un **atractivo desarrollo de plataformas,** con un sinfín de movimientos, saltos y alguna que otra carrera a bordo de una pequeña aeronave.

NI UN ACCESORIO PARA 32 BITS

GAME MASTERS por M.A.D.

ULTRA 64 TAN LEJOS, TAN CERCA

En una entrevista en exclusiva para Hobby Conolas, Peter Main, vicepresidente de Nintendo of America, nos ha contado las últimas novedades acerca del Ultra 64, palabras que ilustramos con las imágenes de los dos primeros juegos para este sistema. Por otro lado, Acclaim vuelve a adelantarse a su tiempo con la realización de un videojuego que romperá todos los moldes: «Alien Trilogy».

Llegó la hora de la verdad. La **versión recreativa de Ultra 64** ya está en los salones yanquis con el juego **«Cruis'n USA»** y muy pronto estará en nuestro país junto al fantástico **«Killer Instinct»**. Mis contactos consiguieron entrevistar al mismísimo **Peter Main,** cabeza visible de **Nintendo of America,** quien nos habló largo y tendido acerca del producto que marcará el futuro de la compañía japonesa.

Según Mr. Main, todo parece indicar que **el proyecto de la consola Ultra 64 marcha viento en popa,** tras comprobar la enorme expectación que ha despertado el lanzamiento de la recreativa en USA. Tanto es así, que está previsto que **salgan algunos títulos más para la recreativa** -además de «Cruis'n USA» y «Killer Instinct»- antes de que la consola esté en el mercado (para lo cual, por cierto, aún falta bastante tiempo).

Pero lo más impactante es que el vicepresidente de NOA afirma no sólo que las versiones de los juegos para recreativa y consola serán exactamente iguales, sino que en el caso de «Cruis'n USA» **el juego para consola será sensiblemente superior a la máquina recreativa,** debido a la precipitación con el que se produjo el lanzamiento de esta última. Sin duda, de esto ser así, sería la primera vez que se produciría este hecho en la historia de los videojuegos.

Por otro lado, Peter Main reveló que antes de las Navidades se dará a conocer el nombre de otras **dos compañías que se unirán a Williams, Rare, DMA y Acclaim como licenciatarias del Ultra 64.** Y es que la intención de Nintendo no es sacar un extenso número de juegos para esta nueva consola, sino un **catálogo corto pero impresionante de**

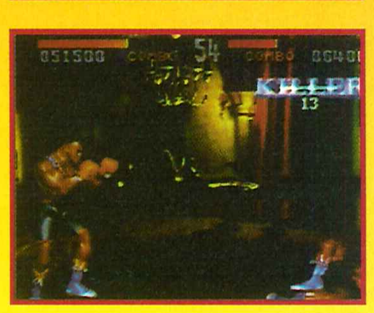
Glacius, uno de los protagonistas del fantástico «Killer Instinct», ha sido realizado con la misma técnica que el famoso T-1000 de "Terminator 2". Con este aspecto, combate en el juego de Rare.





«KILLER INSTINCT»

No sólo su espectacular realización técnica os dejará boquiabiertos (hasta 14 frames para un sólo movimiento con personajes perfectamente renderizados). La jugabilidad llega a tal punto que cada luchador cuenta hasta con 50 combos diferentes.



auténticos bombazos sin precedentes. De ahí que Nintendo esté siendo muy selectivo a la hora de conceder licencias (una estrategia que contrasta con **Sony,** la cual, para su **PlayStation**, ya tiene concedidas **más de 400 licencias**).

Según Main, sólo contarán con aquellas compañías que sean capaces de crear juegos muy superiores a la media. ¡A eso se le llama ser exigentes!

Tampoco parece preocupado Peter Main por sus dos directos rivales **-Sega y Sony-** y por el hecho de que estas compañías hayan optado, al contrario que Nintendo, **por el formato CD-ROM.** Main reconoce las ventajas en el precio y en la capacidad de memoria de un CD-ROM, pero recuerda que los expertos de Nintendo han dedicado y siguen dedicando una enorme cantidad de tiempo a estudiar esta posibilidad, y están absolutamente convencidos de

«CRUIS'N USA»

Bally Midway ha realizado un juego de coches menos espectacular visualmente que «Ridge Racer» o «Daytona», pero con unos altísimos índices de jugabilidad. Es el primer juego para Ultra 64.



que el público actual exige, además de buenos gráficos y excelentes bandas sonoras, **velocidad, jugabilidad al estilo moderno y una interacción real.**

Esto puede conseguirse con **cartuchos de 24 a 32 megas,** -que equivalen con las técnicas de compresión a más de 100 megas-, y que saldrían a un precio **entre 6.000 y 9.000 pts.**

Aun así, Nintendo no ha descartado la posibilidad del CD-ROM, y de hecho el Ultra 64 ha sido diseñado para **admitir una unidad suplementaria de CD.** Pero esto sólo se realizará cuando se considere que ese formato puede ofrecer juegos a una velocidad adecuada y a un precio razonable. Por eso, Nintendo cree que el mejor modo de abordar esa cuestión por parte del usuario es adquirir una unidad básica -que sería **el Ultra 64- por unos 200 $ (unas 25.000 pts),** y más tarde comprar una **unidad de CD por 150 $ (unas 20.000 pts).** Aunque estos precios son

Jago, otro de los personajes de «Killer Instinct». La renderización de los luchadores impresiona.

TAMPOCO SON 64 BITS

GAME MASTERS por M.A.D.

totalmente provisionales, Main confirmó que la versión doméstica del Ultra 64 será lanzada a un precio **inferior a los 200 $.**

Por último, os citó textualmente dos frases muy puntuales del señor Main, para que saquéis vuestras propias conclusiones: *"El éxito de los sistemas de la nueva generación estriba en dar saltos cualitativos en el terreno de la diversión, no sólo en ofrecer sorprendentes especificaciones técnicas".*

Y: *"Reconocemos la calidad de PlayStation y respetamos a Sony como competidor, pero confiamos en nuestros conocimientos de videojuegos, superiores a los de cualquier otra compañía, y estamos seguros de que en todos los aspectos técnicos, Ultra 64 es una máquina superior a PlayStation y ofrecerá una mejor experiencia lúdica".*

Como veis, estas declaraciones no tienen desperdicio alguno.

VR 32 ya es una realidad

Aparte del Ultra 64, Peter Main también tuvo tiempo para revelarnos las últimas noticias acerca del otro gran secreto de Nintendo. Como os adelanté hace unos meses, la compañía japonesa tiene en proyecto otro producto -denominado **VR32**- que saldrá al mercado **en el primer semestre del 95.** Aunque Main se mostró bastante remiso a hablar de este tema, sí confirmó que se trata de un **aparato de 32 bits de Realidad Virtual que tendrá cartuchos de juegos intercambiables** (¿?). Según sus propias palabras, *"será una unidad portátil totalmente independiente de Super Nintendo y Ultra 64, que tendrá un precio inferior a los 200 $".* Por último, Main aseguró que esta máquina se encuentra todavía *"entre algodones"* y no habrá una información más detallada hasta finales de año, y que además de la propia Nintendo se ha invitado a una minoría selecta a programar para el VR 32, siguiendo la misma estrategia que en Ultra 64. Veremos finalmente con qué nos sorprende Nintendo.

Alien Trilogy, lo último de Acclaim

Cambiamos de tema.Como sabéis, la compañía norteamericana **Acclaim** siempre se ha distinguido por su investigación tecnológica aplicada al entretenimiento. De hecho, en 1991 se creó un departamento llamado **Advanced Technologies Group (ATG)** con el fin de dedicar su potencial humano y tecnológico a la investigación y realización de técnicas que permitan mejorar la calidad de los videojuegos. Para ello cuentan con una serie de especialistas en diversos campos, como la producción de vídeo, animación, artes gráficas, diseño por ordenador y hasta expertos en biomecánica.

El primer fruto de este departamento fue **el video "Duel",** un espectacular corto realizado con los sistemas de animación de ATG, que nos dejó perplejos por su increíble realismo y su impecable realización técnica.

Pues bien, ahora ATG ha vuelto a sorprender con el sensacional **"Alien Trilogy",** otro vídeo realizado con las **últimas técnicas de digitalización y animación de personajes,** basado en la famosa trilogía alienígena. Pero lo más importante es que Acclaim tiene previsto **convertir esta maravilla en videojuego, probablemente destinado a la Saturn.**

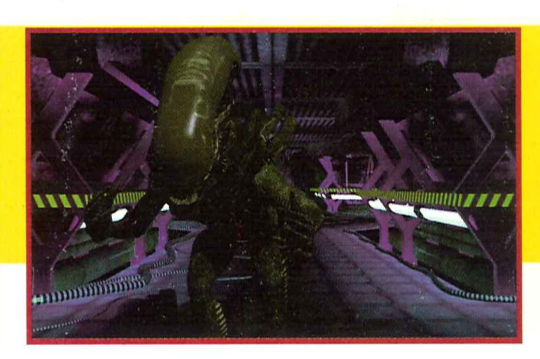
Si finalmente esto se lleva a cabo, está claro que entraremos en un futuro repleto de expectativas.

Un saludo de M.A.D.

"Alien Trilogy" - Acclaim







el BUZÓN de los GAME MASTERS

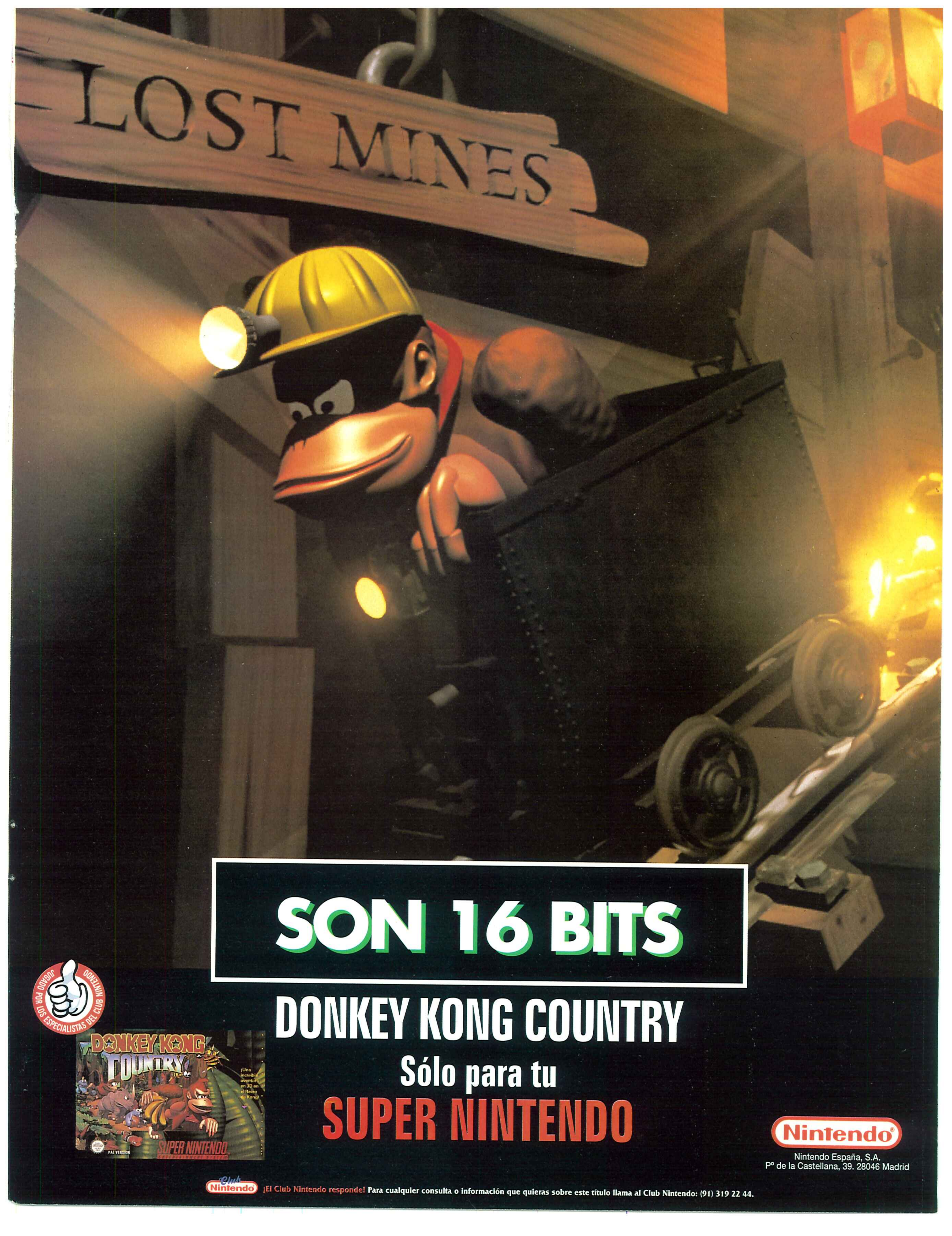
El innegable interés de el Game Masters de este mes me ha obligado a reducir drásticamente el espacio del buzón, así que tan solo responderé a un par de dudas. No os cabreéis, el mes que viene os resarciré.

Parece, amigo **José Manuel Fernández,** que te ha causado gran impresión la noticia referida a la probable **conversión del 3DO en una máquina de 64 bits.** Pues bien, ya te puedo confirmar que The 3DO Company ha confirmado la **creación del M2 Acelerator, un potenciador destinado al 3DO Interactive Multiplayer,** que dotará a esta máquina de unas características similares a cualquier sistema de 64 bits. Varias compañías están trabajando en este multiprocesador de 64 bits, que incluye un avanzado microprocesador Power PC y varios procesadores gráficos y de sonido. Estará listo a finales del 95. De nada.

Siento decepcionarte, **Manuel V. Rodríguez de León**, pero Sega ha confirmado la **imposibilidad de realizar «Virtua Fighters» para MD 32X,** debido a las grandes exigencias técnicas de este juego. De momento **sólo es segura la versión para Saturn,** aunque yo no lo descartaría definitivamente. Hasta otra.

Por último, gracias por tus noticias **Daniel Oñate**, espero recibir más como éstas.

Se acabó el espacio, recordad que debéis escribir a:
Hobby Consolas. Game Masters. c/ de los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).



LOST MINES
SON 16 BITS
DONKEY KONG COUNTRY
Sólo para tu
SUPER NINTENDO
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
DONKEY KONG COUNTRY
¡Una increíble aventura en 3D en el Reino de Kong!
PAL VERSION
SUPER NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Dragon Ball Z 3

La leyenda de los supersaien continúa




Las bolas de Dragón siguen dando vida a nuevos capítulos de manga, series de televisión y, por supuesto, videojuegos. Conscientes de la imposibilidad de resumir la complicada trama de **«Dragon Ball Z»** en juegos de rol, los programadores nipones han apostado por lanzar al mercado **cartuchos de lucha uno contra uno** donde se incluyen algunos de los nuevos personajes que van apareciendo en la historia. A **«Dragon Ball Z»** y **«Dragon Ball Z, la leyenda de Saien»** para Super Nintendo acaba de unírselles este mes, en el País del Sol Naciente, **«Dragon Ball Z 3»,** con nuevos protagonistas que acompañarán a los supersaien Goku, Gohan, Vegeta y Tranks.

Este tercer cartucho ha recogido de la trama original del manga, tanto los personajes como los escenarios donde se ➤










El sentido del humor de que hace gala Akira Toriyama en todos los capítulos del manga Dragon Ball Z también está presente en este nuevo programa. Así, tras vencer al contendiente de turno, vuestro personaje realizará una graciosa pirueta.



Uno de los aspectos que ha sido mejorado en comparación con anteriores versiones es el tiempo que tardan los personajes en cargarse de energía, necesaria para realizar los variados golpes especiales de que disponen.

Consola: Super Nintendo

Compañía: BANDAI

Megas: 16



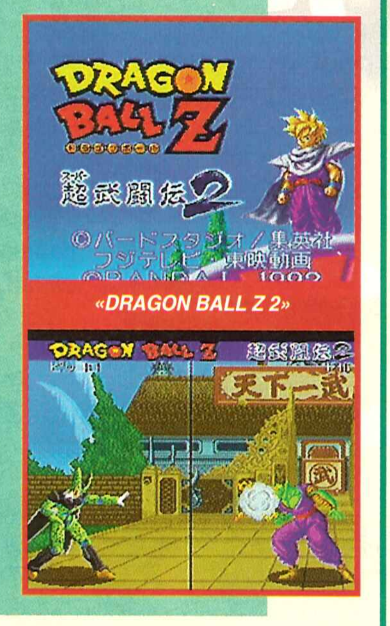
«DRAGON BALL Z. ROL»

Antecedentes: En España han aparecido dos juegos de «Dragon Ball Z» para Super Nintendo, sus títulos son «Dragon Ball Z» y «Dragon Ball Z, la Leyenda de Saien». Ambos son de lucha uno contra uno, y tanto debido a los personajes que aparecen como por el momento y el orden en que fueron comercializados en España, al cartucho «Dragon Ball Z» se le conoce especialmente como el 1 y a «Dragon Ball Z, la Leyenda de Saien» como el 2. De hecho, en la caja japonesa de este segundo cartucho aparece un dos junto a el subtítulo "La Leyenda de Saien". Por lo tanto, el juego protagonista de esta edición de "Big in Japan" se conocerá en toda España como «Dragon Ball Z 3».



«DRAGON BALL Z 1»

La confusión la provoca la presencia de otro cartucho en el mercado japonés, llamado también «Dragon Ball Z», que a diferencia de los tres anteriores se trata de un juego de rol. Este cartucho no ha sido, y nunca lo será, comercializado en nuestro país.



«DRAGON BALL Z 2»





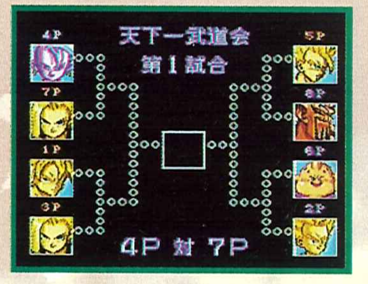


La espectacularidad continúa formando parte de la saga «Dragon Ball Z», tanto en los golpes especiales, más potentes si cabe, como en las atronadoras explosiones.

desarrollan los combates, por lo que son totalmente diferentes a los que ya conocéis. El número de éstos **sigue siendo de nueve**, manteniéndose los de las dos anteriores versiones. Por su parte, la **pantalla dual** tan característica de este arcade de lucha se ha mantenido igual que en la segunda parte.

Naturalmente, con el paso de los años y gracias a sus continuos viajes a través del espacio y el tiempo, los supersaien han adquirido experiencia y **nuevas artes de lucha**





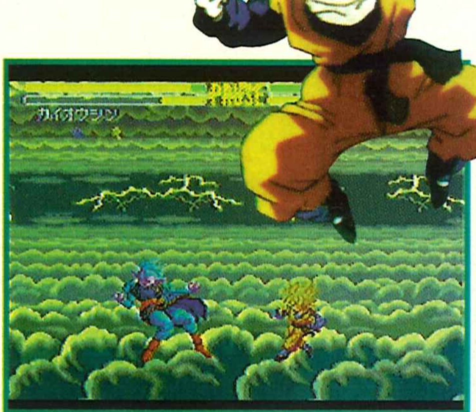
Los modos de juego se han simplificado en favor de una mayor jugabilidad en las nuevas aventuras de los supersaien.

NUEVOS PERSONAJES:

«Dragon Ball Z 3» incluye, **junto a personajes ya conocidos** en nuestro país, otros que aún no han aparecido en las series de manga traducidas al castellano. Ése es el caso de **Goten, Kaioh Shim, Bu y Tabra.** También estarán viejos conocidos, como la androide C-18, que ya aparecía en la primera parte.

GOTEN

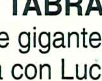
El árbol del primer súper guerrero que conoció el planeta Tierra vuelve a dar fruto. El pequeño Goten (Son Goten) **es el segundo hijo de Goku**. Una nueva **garantía de paz y seguridad para las Bolas de Dragón.** Conocedor de todas las técnicas de entrenamiento de sus mayores y gracias a la sangre que corre por su venas, es un supersaien prácticamente desde su nacimiento.



KAIOH SHIM

Esta menuda fémina esconde tras su frágil apariencia uno de los mayores peligros que amenazan el planeta, y no me refiero a la degradación de la naturaleza. **Sus golpes son tan poderosos como los de los supersaien.** Es una de los jefes o diablos.





BU

Este orondo personaje es **el jefe de todos los diablos,** y es tan poderoso como Kaioh Shim. **Babidi, su benefactor,** es el que le da la energía de vida a través de un conducto que comunica su cápsula con el mundo exterior. Por ello, **este duende maligno** aparece poco antes de cada combate de Bu.

TABRA

Este gigante guarda gran similitud física con Lucifer. Su poder es menor que el de Bu o Kaioh Shim,

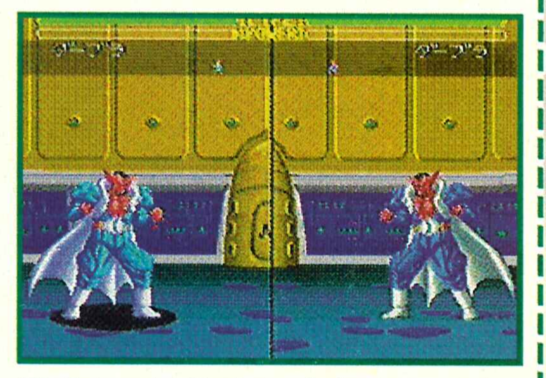


El pequeño personaje que aparece en esta imagen responde al nombre de Babidi. Aparecerá antes de cada combate de Bu para dar su energía al Jefe de todos los Diablos.

como podréis comprobar en un futuro que cada vez esta más cercano. Además, los modos de juego de esta versión también ofrecen interesantísimas sorpresas, **simplificándose para una mayor jugabilidad.**

Los responsables de **Bandai,** conocedores de la enorme demanda de los productos Dragon Ball Z, **no tardarán mucho en lanzar «Dragon Ball Z 3» para SN en España.** Así que no desesperéis, ya que muy pronto podréis disfrutar de este genial cartucho en su versión española. Os mantendremos informados.





Akira Toriyama ha utilizado para diseñar el personaje de Tabra un modelo muy occidental. Sólo le falta el tridente.

En todo caso su inferior poder no es sinónimo de menor peligrosidad, y junto a los otros dos demonios se dedicará a **poner en grandes aprietos a todos los supersaien.**



DEMASIADO REAL PARA SER SOLO UN JU



DRACULA UNLEASHED
El señor de la noche no descansará hasta probar tu sangre. Afila tu intuición y descubre las pistas para desenmascararle. Más te vale.



BATTLECORPS
Tú todavía no lo sabes, pero tu cuerpo es mitad máquina mitad humano. ¡Eres un Cyborg! Abrete camino entre más de 20 zonas de batalla en 3D. ¡Y qué se salve quién pueda!



DUNE
Un juego de película. En el año 10.191 todo ha cambiado. Y si todavía no has visto la película deléitate con más de 30 minutos de conversación y secuencias digitalizadas de la obra maestra de David Lynch.

16-BIT
MEGA DRIVE SEGA

EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



Unitros



EGO
MEGA-CD
¿Hasta dónde puede llegar la tecnología digital en un videojuego? Si te lo has preguntado muchas veces, los nuevos títulos de MEGA CD, van a despejar todas tus dudas. ¡¡La realidad se hace interactiva para sacudir tus sentidos!! ¡Imágenes reales mediante sistema TRU-VIDEO!. ¡Q-SOUND! ¡Efectos de ZOOM multidimensionales y rotaciones de 360° que no podrás explicarte! Enfréntate a la realidad. No has vivido nada parecido. ¿Te imaginas cuando además tus juegos en MEGA CD se vean potenciados por la fuerza desatada de los 32 Bits de la MD 32X? Esto sí que es fuerte.
FORMULA 1 RACING
¡Agárrate! No hay nada más real, mete la primera y déjate llevar. Tienes madera de campeón y ahora puedes demostrarlo. ¡Acelera y suelta toda tu adrenalina!.
JURASSIC PARK
La más bestial aventura en un Parque no apto para cardíacos. Rescata los huevos de 7 especies distintas y destruye a los monstruos. ¡Van a por tí!.
TOM CAT ALLEY
Te puedes quedar sin respiración con este simulador supersónico de altos vuelos. Demuestra que tus reflejos son más rápidos que tu vista y abre fuego. ¡Para pilotos de hielo!.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL



Street Fighter II the movie



De las consolas al celuloide. A partir del mes de **noviembre,** los espectadores y entusiastas norteamericanos de la serie **«Street Fighter II»** podrán disfrutar con la **versión cinematográfica del videojuego** más aclamado de la historia. Con un argumento estremecedor, que tiene como punto de partida **una guerra civil en el pequeño país de Shadowloo,** y un reparto de lujo, la película promete ser un éxito de taquilla.

Para que os hagáis una idea de la cantidad de dinero que han invertido los promotores del filme (entre los que se incluye **Capcom**), digamos que el reparto está encabezado por **Jean Claude Van Damme (Guile), Raúl Julia (Bison) y Kylie Minogue (Cammy).** Con ellos, el éxito está garantizado.



Megaman V



No hay quinto malo. O al menos eso es lo que pretende demostrar **Capcom** a los usuarios yanquis de **Game Boy** con **«Megaman V»,** una nueva entrega de las interminables aventuras del héroe de metal.

Esta vez los androides estelares han invadido la Tierra, con la seguridad de que las viejas armas de Mega Man no podrán causarles ni un rasguño. Pero ¡qué equivocados están! El todopoderoso brazo de Mega Man **se ha reforzado con nuevos atributos** que le permiten agarrar a sus enemigos y hacerlos picadillo. Además, se ha echado un nuevo amigo, **Tango el Robo Gato,** que le ayudará a mandar a todos esos engendros alienígenas a pasar unas vacaciones en Marte.

Ultra 64

Nintendo pisa el acelerador. Una nueva y excelente noticia acaba de producirse en torno al ansiado **Ultra 64**. Nintendo ha firmado un acuerdo respecto a la utilización de la tecnología patentada por **Rambus Inc.** para la lectura y transferencia de datos a la pantalla de una consola. La tecnología Rambus ofrece una **velocidad de 500 MHz,** algo completamente inédito en el mundo de las consolas.

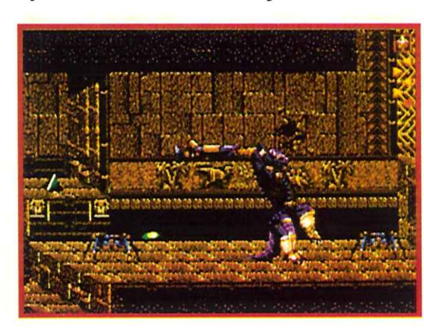
Según **Howard Lincoln, directivo de Nintendo,** "la incorporación de esa tecnología es un significativo paso adelante, puesto que no sólo **nos proporciona la velocidad de procesamiento necesaria** para ofrecer a los usuarios de Ultra 64 una experiencia nueva, sino que además lo hace **a un precio muy asequible**".

Fireteam Rogue

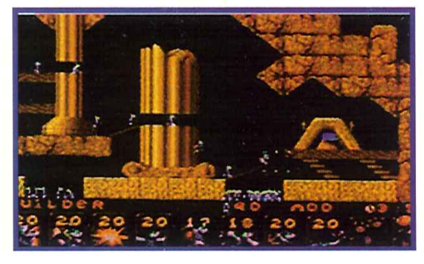


Arde la galaxia SNES. **Accolade** está a punto de lanzar al mercado norteamericano **«Fireteam Rogue» para los 16 bits de Nintendo,** con horas y horas de juego, enormes escenarios, combates aéreos, situaciones basadas en la inteligencia y muchas sorpresas.

Bajo vuestro control tendréis a **cinco mercenarios** que pondrán a vuestro servicio todas sus habilidades, con el fin de que protejáis un cargamento de la amenaza que supone **el despiadado guerrero Dimas.** Como garantía de diversión, os diremos que detrás de este programa se encuentra **el equipo que dio vida a Bubsy.**



Lemmings 2 the tribes



Ten críos para esto. Ya podéis ir fumigando vuestra **Game Gear,** que pronto van a volver a esa consola los bichitos menudos y algo tontorrones que tantas horas de adicción nos han proporcionado en todos los formatos. El objetivo del juego es el mismo de siempre: **llevar el mayor número posible de lemmings desde el punto de partida hasta la salida de cada nivel**, esquivando los obstáculos de la forma más inteligente posible.

Como indica el subtítulo del cartucho, estas criaturitas están **divididas en 12 tribus.** Cada una de ellas tiene su propio territorio, al cual corresponde una serie de acciones diferentes... ¡que no siempre dan el resultado apetecido!


¡HA VUELTO!
EL CLÁSICO DE LAS RECREATIVAS SE CUELA EN TU HABITACIÓN
Primero se lleva a la chica, después se enfrenta a Mario… y ahora, para colmo, se mete en tu Gameboy.
DONKEY KONG vuelve pegando fuerte. Con 100 fases para vivir la máxima diversión en tu portátil y, si tienes el accesorio Super Gameboy, también a todo color en tu Super Nintendo.
Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.
GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
TM
©1994 Nintendo
PHILIPS
TETRIS 2
SUPER NINTENDO
SELECT
START
GAME BOY
DONKEY KONG
Nintendo
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.



¡Comienza el espectáculo!

Los salones recreativos en España comienzan a convertirse en auténticos centros de entretenimiento interactivo. De un tiempo a esta parte, podemos encontrar en las salas más importantes del país máquinas realizadas còn la tecnología más avanzada del sector. Aquí os mostramos las novedades más impactantes del momento, ya instaladas en Madrid y Barcelona.

R-360

- **Tipo: Simulación aérea**
- **Compañía: Sega**
- **Precio por partida: 300 ptas.**

Desde luego, esta máquina lleva el género de la **simulación aérea a su máxima expresión,** y os aseguramos que os hará sentir la auténtica sensación de ser un piloto volando con su caza. Dentro del aparato os encontraréis con una pantalla que **muestra el escenario de la batalla,** al igual que en los mejores simuladores aéreos. La diferencia es que **gracias a esta esfera** que veis en las fotografías, podéis **realizar giros, rizos y maniobras de todo tipo** como si estuvierais en la mismísima cabina del avión.

La esfera está preparada **para colocarse en cualquier posición de los 360 grados.** Todo depende de vuestra habilidad para pilotar el avión, pues el mando de control está dotado de una sensibilidad increíble. Así, cada partida es una auténtica experiencia, lo que hará que repitáis más de una vez.





Además de la esfera, la máquina cuenta con un soporte adicional que mediante una pantalla muestra el campo de visión del jugador. Esta máquina se encuentra en los salones New Park de la Vaguada en Madrid y en el edificio inteligente de Barcelona







DYNAMITE HEADDY
¿Cuando vas a sentar la cabeza?
Nunca.
Ni lo sueñes. Con DYNAMITE HEADDY es materialmente imposible lograrlo. Es más, su cabeza es su principal arma. Increíble ¿no?. Descubre con este cabezota el mundo de la farándula y consigue rescatar a su amada. Usa la cabeza para pasar pantallas increíbles, gigantescos sprites, rotaciones en 3D y de acompañamiento una música digna del mejor teatro del mundo. ¡Es el no va más!. Con este juego vas a perder la cabeza.
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Unitros



Virtua Formula

- Tipo: Racing Game
- Compañía: Sega
- Precio por partida: 300 ptas.



Parecía imposible mejorar la diversión en la versión recreativa de «**Virtua Racing**», y sin embargo **Sega** lo ha conseguido. «**Virtua Formula**» es el juego que todos conocéis, pero al que se le ha **dotado de enormes pantallas, cuatro modelos a tamaño real de los coches y una interactividad asombrosa.** Los vehículos realizan los movimientos producidos por los virajes, y junto a ellos disponen de una cámara de vídeo que **muestra la imagen del jugador** en una pantalla superior.

El espectáculo de ver competir a **cuatro jugadores a la vez** es incomparable, máxime cuando **el animador narra el transcurso de la carrera** mediante un micrófono instalado en el complejo. En los salones **New Park de Madrid** se realizan competiciones todos los sábados, al más puro estilo de la Fórmula 1. Si os consideráis pilotos de primera, no os lo podéis perder.





Sone Hunter



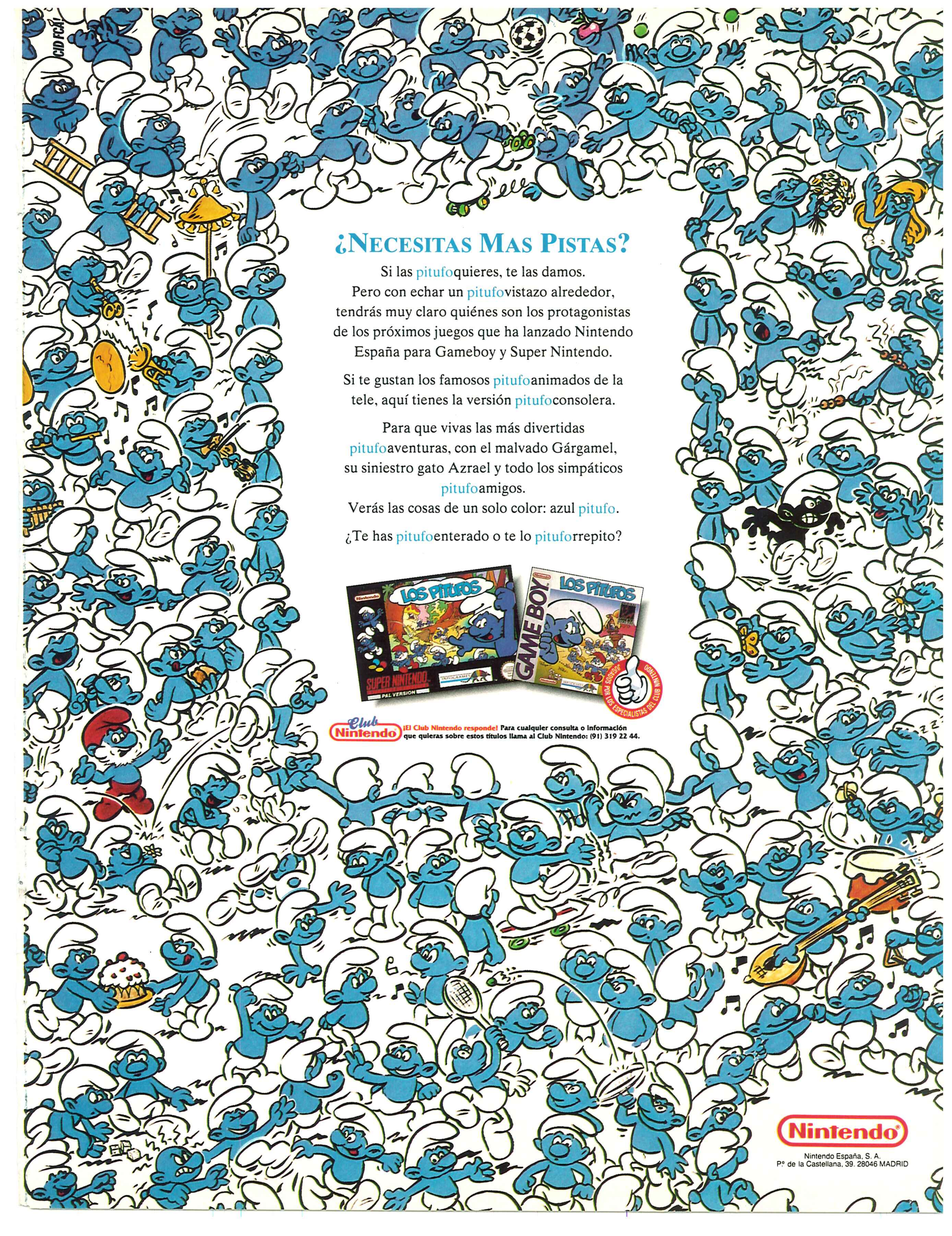
- Tipo: Realidad Virtual
- Compañía: Virtuality
- Precio por partida: 300 ptas.

La **Realidad Virtual** parece cada vez más cerca. Tanto, que ahora está al alcance de vuestra mano gracias a la compañía inglesa **Virtuality,** que ha traído a nuestro país estos prototipos de Realidad Virtual formados por **una plataforma, un casco interactivo y el mando de control.** Gracias al casco podéis "introduciros" plenamente dentro del juego y experimentar una verdadera sensación de interactividad. Además, el modelo que podéis disfrutar en España **-Leganés y La Vaguada en Madrid y el edificio inteligente de las Ramblas en Barcelona-** cuenta con dos plataformas conectadas, de forma que **dos jugadores pueden disfrutar a la vez** de esta curiosa experiencia. El complejo cuenta también con **dos pantallas situadas encima de los jugadores,** de modo que el público pueda comprobar qué es lo que están viendo los jugadores en cada momento.

El juego en cuestión es una especie de beat´em up en el que debéis **ir avanzando por un escenario futurista, eliminando a una serie de enemigos** que aparecen durante el recorrido. El mando de control que se maneja con una mano sirve **para avanzar y disparar,** mientras que el casco permite **"dirigir" la mirada hacia cualquier parte del escenario**. Sin lugar a dudas, es una interesante manera de comenzar la inevitable andadura en la inquietante Realidad Virtual. Merece la pena probarlo.

Las 10 más jugadas

01.- «Virtua Formula» - SEGA
02.- «Daytona USA» -SEGA
03.- «R -360» - SEGA
04.- «Ridge Racer» -NAMCO
05.- «Mortal Kombat II» - Midway
06.- «Star Wars» - SEGA
07.- «Virtua Racing» - SEGA
08.- «Primal Rage» - ATARI
09.- «Dark Stalkers» -CAPCOM
10.- «S.S.Fighter II Turbo» CAPCOM



¿Necesitas Mas Pistas?
Si las pitufoquieres, te las damos.
Pero con echar un pitufovistazo alrededor, tendrás muy claro quiénes son los protagonistas de los próximos juegos que ha lanzado Nintendo España para Gameboy y Super Nintendo.
Si te gustan los famosos pitufoanimados de la tele, aquí tienes la versión pitufoconsolera.
Para que vivas las más divertidas pitufoaventuras, con el malvado Gárgamel, su siniestro gato Azrael y todo los simpáticos pitufoamigos.
Verás las cosas de un solo color: azul pitufo.
¿Te has pitufoenterado o te lo pitufoorrepito?
LOS PITUFOS
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
GAME BOY
LOS PITUFOS
JUGADOS POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

NEO GEO CD
Una nueva joya

La compañía japonesa SNK está dispuesta a no perder comba en esta apasionante carrera tecnológica, por lo que está a punto de lanzar en nuestro país un nuevo soporte para sus videojuegos: Neo-Geo CD. En nuestra redacción hemos tenido ya el privilegio de poder jugar con esta increíble máquina, y no hemos podido resistir la tentación de contaros todo lo que sabemos acerca de este nuevo sistema compacto.

El lanzamiento de una nueva máquina siempre crea cierta expectación. Pero si el nombre de la compañía responsable es SNK, esta circunstancia se convierte **en todo un acontecimiento.** Sólo hay que recordar la revolución que supuso hace dos años la salida al mercado de la **Neo-Geo**, una súper-consola que aventajaba considerablemente a las, por entonces, recién estrenadas Mega Drive y Super Nintendo.

Ahora, y siguiendo la línea de otras firmas, SNK apuesta decididamente **por el formato CD-ROM** para presentar su nueva consola: **Neo-Geo CD.**

Básicamente nos encontramos ante la Neo-Geo de siempre, aunque **potenciada en algunos aspectos técnicos.** En primer lugar, **se ha aumentado de forma considerable la memoria D-RAM** para incluir 7 Megabytes -un PC de tipo medio utiliza 4 Megabytes-, que permiten **grabar partidas sin necesidad de utilizar ningún tipo de tarjeta** -como la famosa Memory Card-, al tiempo que se ha

«Art of Fighting 2», una apuesta segura para la salida al mercado de Neo Geo CD. Todo un lujo en compacto.





conseguido **reducir considerablemente el tiempo de lectura del CD.** De este modo en la mayoría de los juegos sólo se "carga" al principio de la partida, y en algunos otros -por ejemplo los de lucha-, el lector trabaja únicamente a la hora de elegir un nuevo luchador y siempre cuando la acción esté detenida. En resumen, un juego puede tardar **unos 30 segundos en estar listo**, y a partir de ahí la acción se desarrolla a la misma velocidad que en los cartuchos.

Por otro lado, también **se ha mejorado la Video-RAM** para pasar de los 84 Kb con que contaba la unidad de cartuchos a los **512 Kb** del sistema CD. Este aumento en la V-RAM fue la excusa que utilizaron los altos cargos de SNK para argumentar el hecho de que finalmente este soporte CD **fuera independiente de la consola Neo-Geo**, y no un soporte añadido como en principio se había anunciado.

Obviamente, otro de los

Un gran panel de control para tu CD



Éste es el extraordinario panel de control que aparece nada más encender la consola. Desde aquí se podrán realizar todas las funciones de la máquina, desde ordenar el comienzo del juego hasta manipular el sistema de audio, como en cualquier Compact Disc musical. Son las ventajas de un sistema CD-ROM.



El espectáculo del gol vuelve ahora en sistema compacto. «Super Side Kicks 2» no tiene rival en cuanto a juegos de fútbol se refiere.

La compañía de Osaka -SNK- presenta un nuevo soporte que permitirá jugar a la velocidad de una recreativa, pero además disfrutando de la calidad del sonido digital.

«Fatal Fury Special» es uno de los juegos donde más se nota la composición de nuevas melodías para la banda sonora. Sonido digital de muchos kilates.



En «Samurai Shodown» el sonido de las espadas cobra una nueva dimensión, gracias a la calidad CD.





Además del conocido "joystick" (en un modelo rediseñado), SNK ha creado un nuevo mando de control, el "joypad". Es similar a los de SN y MD en cuanto a formato y tamaño, pero el botón direccional se acciona por microinterruptores.

aspectos más importantes de Neo-Geo CD es **el sonido.** La capacidad de memoria de un disco compacto (unos 650 megas) y la calidad digital que ofrece este sistema permiten incluir en los juegos **un extenso repertorio de efectos de sonido,** así como **todo un conjunto de melodías dignas de cualquier CD audio.** Y es que este nuevo sistema de SNK está preparado para soportar cualquier CD musical, de 8 y 12 mm, y por tanto **hacer las veces de un equipo de música de Alta Fidelidad.**

Para ello, al encender la consola aparece una pantalla similar a un panel de control con todas las funciones propias de un reproductor de Hi-Fi. Esta capacidad ha hecho que en la reprogramación de los juegos más famosos de SNK para el soporte CD se hayan **remezclado las melodías**, aprovechando la capacidad de audio de este sistema. En el pack de venta también se incluirá un cable AV estéreo, que permitirá acoplar el sonido a cualquier amplificador de Alta Fidelidad.

Para finalizar, diremos que el aparato que os hemos presentado en este artículo, pese a ser el modelo original y el que nos ha llegado a nosotros, **no será el que se comercialice finalmente en todo el mundo.** Como sucedió con el Mega CD, parece que el sistema de carga frontal automático encarece demasiado el producto, por lo que SNK distribuirá un aparato muy similar, pero **con el lector de CD en la parte superior** y cuya apertura se realizará de forma manual.

Y esto es todo lo que, por el momento, os podemos contar sobre esta nueva máquina de SNK. Una máquina que, a pesar de su enorme calidad e increíbles prestaciones, lo elevado de su precio hará que siga siendo un producto reservado para unos cuantos privilegiados.

CARACTERÍSTICAS

- **CPU:** Z80A - 68000.
- **MEMORIA:** D-RAM: 56 MB.
- **V-RAM:** 512 Kb.
- **S-RAM:** 64 Kb.
- **Número de Colores Generados:** 65.536.
- **Soporte CD ROM:**Compatible con discos de 12 y 8 mm.
- **Accesorios:**
  -Cable RF para conectar al televisor a través de antena.
  - Cable RGB, con euroconector de 21 pins.
  - Cable AV estéreo para monitores con entradas de vídeo y audio estéreo.
  - Cable AV mono, similar al anterior pero con una sola salida de audio.
- **Precio:** 89.900 pts. (incluidos 2 pads y los accesorios básicos).





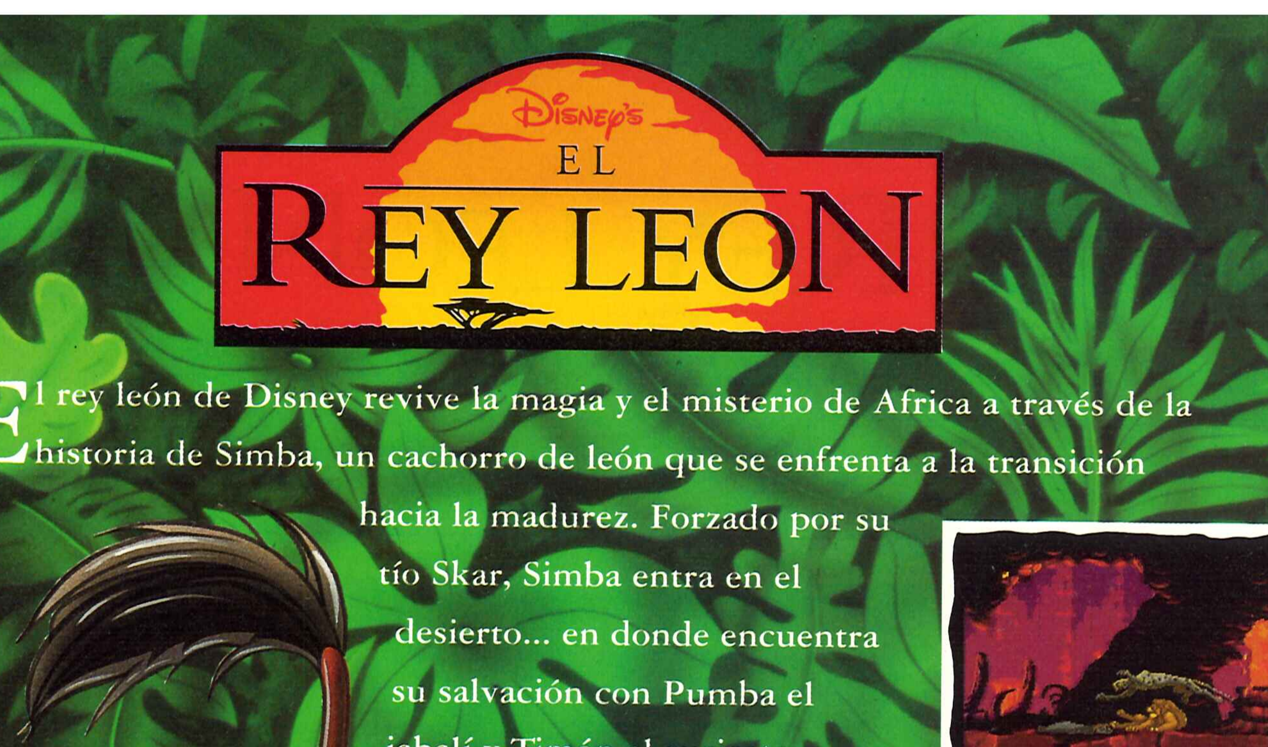
Ésta es la pantalla que aparece siempre que el juego se está cargando. Esta situación se produce al comenzar una partida, y en algunos casos, como en los juegos de lucha, al cambiar de personaje. Dura unos 30 seg.

JUEGOS PARA NEO GEO CD DISPONIBLES EN ESPAÑA (DISTRIBUIDOS POR SISCOMP)

PRECIO 9.400- 9.700 pts.
- «Alpha Mission II».
- «Baseball Stars 2.» (#)
- «Burning Fight».
- «Fatal Fury».
- «Football Frenzy».
- «King of the Monsters 2».
- «Last Resort».
- «Nam 1975».
- «Puzzled».
- «League Bowling».
- «Majhong».
- «The Super Spy».
- «Top Players Golf. (#)

PRECIO 10.400-10.900 pts.
- «Art of Fighting».
- «Art of Fighting 2». (#)
- «Fatal Fury 2».
- «Fatal Fury Special». (#)
- «Samurai Shodown». (#)
- «Super Side Kicks 2».

(#) Bandas Sonoras regrabadas.

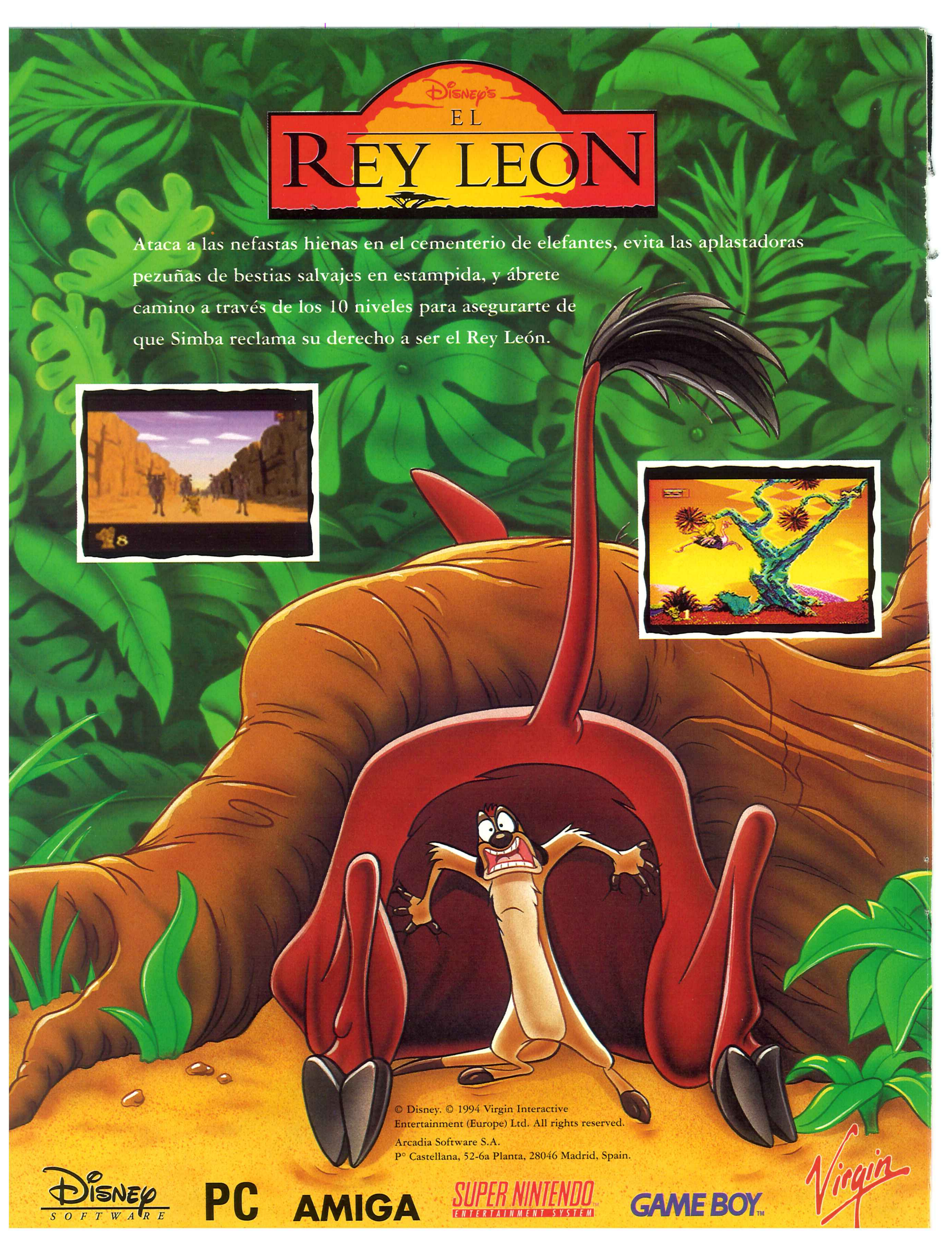

Disney's
EL
REY LEON


8


Disney
SOFTWARE


ArcadiA
software, s.a.


SEGA
Master System



Disney's
EL
REY LEON
Ataca a las nefastas hienas en el cementerio de elefantes, evita las aplastadoras pezuñas de bestias salvajes en estampida, y ábrete camino a través de los 10 niveles para asegurarte de que Simba reclama su derecho a ser el Rey León.
© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
Arcadia Software S.A.
P° Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, Spain.
Disney SOFTWARE
PC
AMIGA
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
Virgin

PREVIEW

CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Nintendo • LANZAMIENTO: Diciembre

DONKEY KONG COUNTRY

Hasta ahora prácticamente ninguna revista en el mundo había mostrado imágenes de «Donkey Kong Country», al menos no imágenes sacadas directamente del propio juego. Hobby Consolas, una vez más, se ha llevado "el gorila" al agua y ha conseguido en rigurosa exclusiva el primer cartucho que acaba de aterrizar en España procedente de Estados Unidos. Y hemos jugado con él. Y nos hemos quedado alucinados. Por eso os presentamos este amplio reportaje en el que os adelantamos algunos detalles del que posibemente es el mejor juego para una 16 bits realizado hasta el momento.

Y NACIÓ KONG

Shigeru Miyamoto quería competir con «Pac Man», con «Asteroids» y con todos esos arcades que allá por el 81 empezaban a atraer gente a los salones recreativos. Para conseguir superar a las maravillas de aquel entonces, ideó una trama nueva con unos personajes que, a la larga, darían mucho que hablar. **Donkey Kong,** un feo y torpe gorila, hacía las veces de villano; **Mario,** un rechoncho obrero, era el bueno, y **la princesa atrapada** por el gorila era la víctima a rescatar.

El caso es que con el paso de los años **«Donkey Kong» ganó en fama, habilidades y juegos**. Una serie de dibujos animados se mantuvo en la televisión americana durante dos años y la **aparición de la NES** le convirtió en el gorila doméstico de gran parte de los hogares yanquis. Después, **Mario ganó protagonismo** pasando a ser la mascota de Nintendo, y **dejando a Donkey Kong para los melancólicos.** La rapidez con que evolucionaba la tecnología no dejaba lugar para un juego basado en el simplismo gráfico, por muy divertido que fuera.

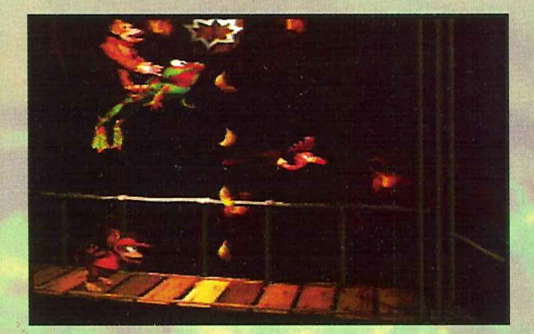
Y, lo que son las cosas, DK vuelve años después a la acción, precisamente gracias a la tecnología. Primero innovó con los **256 colores de Super Game Boy,** en un cartucho a caballo entre sus antiguas aventuras y las nuevas ocurrencias de sus creadores. Y después... aquí tenéis este **«Donkey Kong Country».**

Trece años después, el gorila más famoso de los videojuegos va a volver con una aventura cargada de sorpresas, tecnología punta y acción explosiva. Sólo tendréis que esperar hasta el mes que viene para disfrutar de todos sus atractivos.

La fábula del plátano y el mono

No lo hagas nunca. Nunca le robes sus plátanos a un mono y menos aún a un gorila. No lo hagas ni aunque seas un poderoso Kremling. Te arriesgas a que el mono sea Donkey Kong y a que se enfurezca tanto que sea capaz de **poner patas abajo la Isla Kong para encontrar a todos los Kremlings.** Eso aunque la isla tenga más de cien niveles.

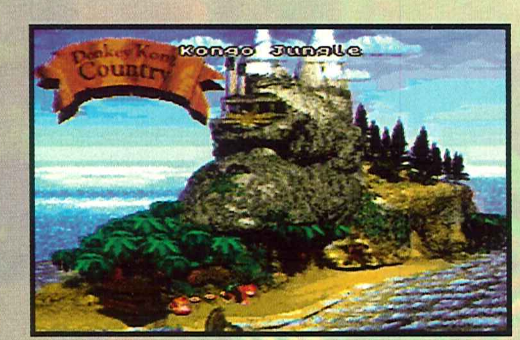
Todavía no habéis visto la furia de DK, su fuerza y lo



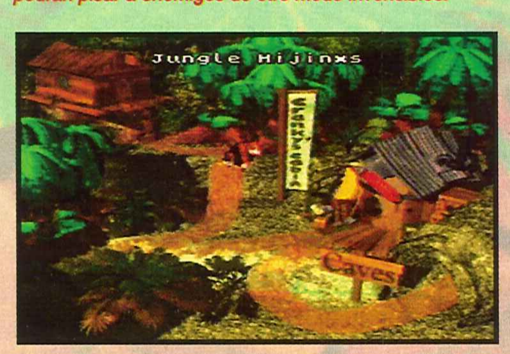
Kong y Diddy contarán con la ayuda de varios animales como la rana Winky. Gracias a este anfibio tan majo nuestros amigos gorilas saltarán mucho más alto y podrán pisar a enemigos de otro modo invencibles.



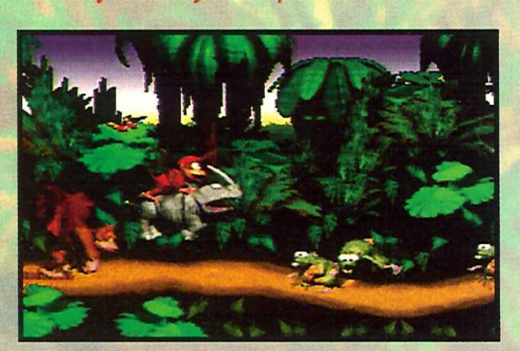
Encontraréis muchos caminos ocultos a lo largo del juego. Algunos os llevarán a fases de bonus, otros a trampas llenas de enemigos y algunas veces, como en este caso, os recordarán que perdisteis los plátanos.



Para viajar de fase en fase dispondréis de un mapa de cada mundo que además os permitirá volver atrás cuando lo deseéis. Como podéis apreciar, los fondos están muy cuidados y ofrecen preciosas texturas.







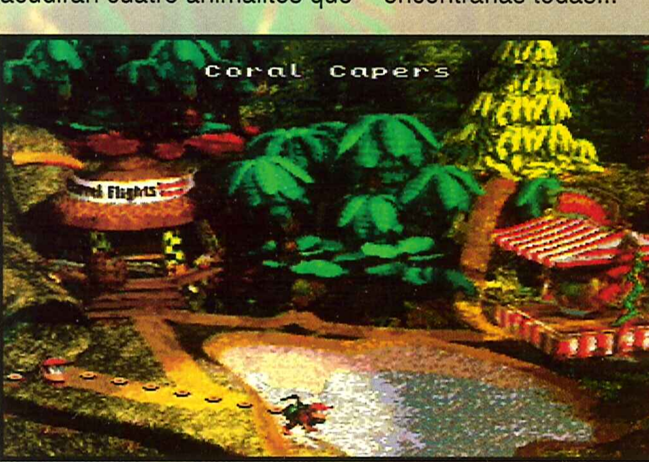


Recogiendo cien plátanos conseguiréis una vida extra; reuniendo las letras de la palabra "Kong" sumaréis otra. Si se os ocurre saltar sobre la avispa Zinger, acercaros a su aguijón o rozar sus pelillos irritantes perderéis una de vuestras vidas. Así es el juego, una veces se gana y otras veces os roban las bananas...

habilidoso que puede llegar a ser. Aquí sí lo hemos visto, porque, esta vez en serio, **los Kremlings le han robado toda su reserva de plátanos:** la más grande del mundo. Su abuelo **Cranky (anterior DK en sus años mozos)** no ha dejado de recriminarle su falta de cabeza. Cranky es un viejo muy divertido, siempre está pinchando a Kong, pero su chistosa sabiduría de abuelo cascarrabias os hará reír hasta desternillaros. La verdad es que en esta isla, y sin que nos oiga DK, las cosas están moldeadas **a partes iguales por acción y humor.**

Al rescate de los plátanos (no de una princesa como reclamaba el abuelo) van a embarcarse **el grandullón DK y el pequeño Diddy Kong.** Forman un equipo muy compenetrado. Y a ayudarles acudirán cuatro animalitos que prestarán sus respectivas habilidades en cuanto los liberen de su encierro. ¿Habíamos dichos que los Kremlings tienen la manía de encerrar a sus enemigos en barriles y cajas? Es que la historia la está contando Cranky y es bastante difícil conseguir que el abuelo olvide sus batallitas y se centre...

Bueno, el caso es que saltando sobre **las plataformas más locas de los rincones más originales del planeta,** nuestros dos monos tienen que dar con su reserva de plátanos. ¿Unas **cien fases**? A ver quién es el guapo que es capaz de encontrarlas todas...





1981 → Donkey Kong (Arcade)

Supuso la presentación oficial de Donkey Kong. Miyamoto consiguió un éxito enorme basado en saltar barriles y rescatar dulces princesitas.

1982 → Donkey Kong Jr. (Arcade)

La misma simpleza gráfica, pero con cambio de protagonistas. Mario ahora es el prisionero y Donkey Kong Jr el encargado de rescatarlo.

1983 → Donkey Kong 3 (Arcade)

Tres años y tres arcades. DK se convirtió en la recreativa más jugada de todos los tiempos. Sumando versiones supera al mismísimo S.F.II.

→ En la CBS se emiten cartoons de D.K. de la mano de Ruby Spears

1985 → Donkey Kong (N.E.S.)



La NES entra en los hogares americanos y Donkey Kong se sube al carro de las consolas con una conversión de su primer éxito arcade.

→ Donkey Kong Jr. Match (N.E.S.)

El éxito del gorila pone a trabajar la mente de Miyamoto, que se saca de la manga un juego basado en operaciones aritméticas y lógicas.

1986 → Donkey Kong Jr. (N.E.S.)

Sin dejar pasar mucho tiempo las aventuras junior del gorila Nintendo pasan a cartucho con un éxito similar al de la primera entrega.

→ Donkey Kong 3 (N.E.S.)

Para completar la historia sólo faltaba que la tercera recreativa pasara a cartucho. Nintendo no dejó que la gente se olvidara del arcade.

1988 → Donkey Kong Classics (N.E.S.)

Un par de años después Donkey Kong Classics ponía al alcance de los más jóvenes los dos primeros juegos reunidos en un solo cartucho.

1994 → Donkey Kong 94 (Super Game Boy)

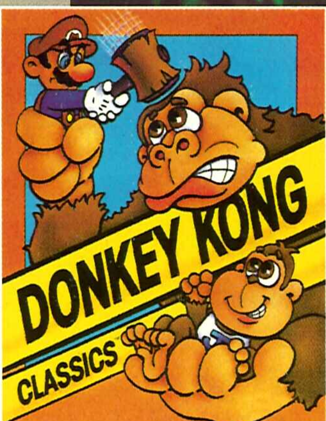
Pasan lo años y cuando todos menos los nostálgicos se han olvidado de DK, Super Game Boy y sus 256 colores resucitan el mito.

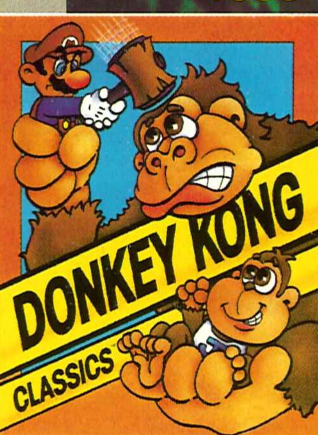
→ Donkey Kong Country (Super Nintendo)

Estalla la bomba y las mejores tecnologías del momento hacen de Kong un personaje que casi respira en un cartucho de 32 rotundos megas.

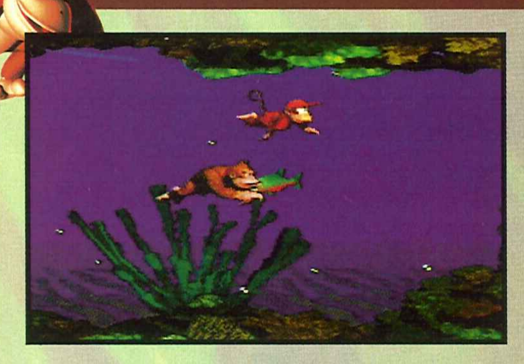
1995 → Donkey Kong Land (Game Boy)

Será el paso de Donkey Kong Country a la portátil. Se está trabajando duro para lograr que sea tan genial como DK.



















Nuestros amigos también tendrán que enfrentarse a enemigos finales. Y es que los Kremlings han dejado a guardianes muy específicos custodiando los plátanos de DK. Tras cada guardián se abrirá un nuevo mundo.

Los barriles serán una original y difícil forma de viajar. Una vez dentro de ellos tendréis que lanzar a los gorilas hacia otros barriles que pasen por la zona. ¿Qué tal están vuestros reflejos y vuestra puntería?

Una de las cosas que más os sorprenderá va a ser sin duda la animación de todos los personajes (buenos y malos) del juego. Es una lástima que no podáis ver en la pantalla el garbo con el que Diddy lanza el sombrero.

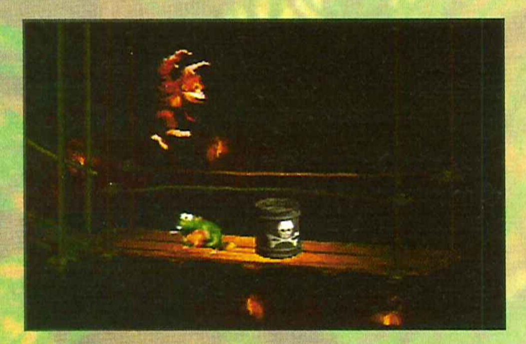
ASÍ SE HA HECHO

Por cierto, ¿no os gustaría saber cómo se ha programado este milagro? Como os podéis imaginar **la realización de «Donkey Kong Country» no ha sido, precisamente, un camino de rosas.** Obviamente, el primer paso consistió en realizar una fuerte inversión por parte de **Nintendo y Rare** en talento y material. Juntos crearon el estudio más avanzado de creación de juegos.

Afortunadamente, Nintendo ya se había movido en la dirección adecuada al llegar a un **acuerdo con Silicon Graphics para el desarrollo de su Ultra 64.** Rare se benefició de esta asociación al recibir toda una colección de estaciones de trabajo de Silicon Graphics valoradas en millones de dólares. Sin embargo, comenzaron a plantearse una serie de problemas prácticos. Antes de que los nuevos ordenadores pudieran ser encendidos, **Rare tuvo que invertir aún más dinero** para dotar a su edificio de una instalación eléctrica con la suficiente potencia como para soportar todos esos enormes equipos. Claro, que tal cantidad de energía no sólo iba a ser absorbida por los ordenadores de Silicon Graphics, sino que además producía tal calor que, durante los meses de verano, la temperatura en el interior de los estudios subía a más de 35 grados centígrados, por lo que hizo falta **instalar un auténtico arsenal de sistemas de aire**



Las selvas de la isla Kong son una demostración de lo que han sido capaces de conseguir las estaciones de Silicon Graphics y los chicos de Rare. En este juego descubriréis todo tipo de delicias audiovisuales.



La utilización de la luz y las sombras dan resultados espectaculares en las fases más oscuras de la aventura de Donkey Kong. Los efectos luminosos crean una envolvente atmósfera de la que es difícil sacudirse.







acondicionado para refrescar tanto a los equipos como a los programadores.

Aunque los ordenadores habían sido concebidos para el desarrollo de Ultra 64, las técnicas de modelado informático **también servían para Super Nintendo.** La vislumbrar un nuevo concepto de videojuego. **Los hermanos Stamper** habían comenzado a centrar sus esfuerzos en las técnicas de animación tridimensional, en vista de que las últimas tendencias de digitalización de gráficos para los formatos de 16 bits, como

Rare y Silicon Graphics han sido los culpables de que el regreso de Donkey Kong muestre un aspecto tan impresionante. Gracias a una técnica revolucionaria este cartucho puede suponer un auténtico hito en la historia de las consolas.

conversión a gráficos de 16 bits, según **Tim Stamper**, fue el mayor problema de todos, puesto que había que **suprimir las posibilidades de Super Nintendo hasta unos límites insospechados**.

Un nuevo concepto de programación

Pero la pregunta que todo el mundo se hace es: ¿cómo han logrado hacerlo? La historia se remonta a hace tres años y medio. Por aquel entonces, la compañía inglesa **Rare Ltd.** empezaba a Super Nintendo, eran demasiado restrictivas, ya que los movimientos eran difíciles de alterar, y solo se podían utilizar modelos reales. El resultado de sus investigaciones en busca de una técnica mejor y más versátil les condujo finalmente al **proceso de modelado tridimensional por ordenador,** mediante las máquinas más avanzadas del momento. En los albores del proyecto, Rare experimentó con PCs y Macintosh, pero llegó a la conclusión de que lo que necesitaba era la **enorme capacidad de**

El equipo de programación

RARE LTD., CALIDAD Y EXPERIENCIA A PARTES IGUALES

Tal vez hayan conseguido el contrato de su vida, quizá Rare haya encontrado un filón con este acuerdo, pero el hecho de que Nintendo haya optado por recurrir a los servicios de esta firma para sus proyectos más inmediatos no es casualidad.

Rare es una compañía inglesa que comenzó en el mundo del entretenimiento hace 20 años (aunque no con este nombre), en la industria de las máquinas recreativas (dato confirmado por la propia Rare, para información de algún que otro espabiladillo). Su introducción en los sistemas domésticos comenzó cuando con el nombre de Ultimate realizaron juegos para Spectrum, como «Knightlore», «Jetpac» (que durante mucho tiempo fue uno de los mejores shoot'em up), «Trans-am», «Sabre Wulf», «Underworlde» y ««Lunar Jetman». En 1985, cuando Nintendo introdujo su Nintendo Entertaintment System (NES) en los Estados Unidos, se convirtió en la primera compañía en crear software para Nintendo, fuera de Japón.

En medio de toda esta prolífica historia, dos personajes, los hermanos Cris y Tim Stamper sobresalen con fuerza como los auténticos responsables de lo que hoy es Rare Ltd.

En la historia reciente de esta compañía sobresalen las series de las «Battletoads», que han aparecido para casi todos los formatos de Sega y Nintendo, convirtiéndose en uno de los juegos más divertidos, originales y difíciles de los últimos años.

Los artistas, diseñadores y programadores de Rare Ltd operan desde una antigua casa/granja en el corazón de Inglaterra que data del siglo XVII, y cuyo acceso pasa por multitud de controles, previa solicitud con cierto tiempo de antelación, y siempre con el visto bueno de los más altos cargos de la compañía.

Sus últimos proyectos, además de este «Donkey Kong Country», están ligados al Ultra 64 de Nintendo, destacando el espectacular «Killer Instinct».

Su clave es sencilla: la experiencia y el talento más contrastados al servicio de la programación



Los hermanos Cris y Tim Stamper, verdaderos artífices de Rare Ltd., han hecho posible que un juego como Donnkey Kong Country aparezca en Super Nintendo. ¿Qué no harán en el Ultra 64?



Indiana Jones no podía haberlo hecho mejor que Donkey en la fase de la vagoneta. Velocidad, saltos, obstáculos y más de un enemigo pondrán la nota de emoción y riesgo en las oscuras minas de la isla.



El cartucho contará con tres modos de juego que os harán elegir entre jugar con los dos monos a la vez, dos jugadores alternativos o dos jugadores en equipo. Esta última es ideal para que los más pequeños aprendan.

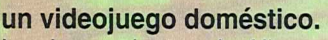


Las fases de bonus estarán protagonizadas por alguno de los amigos de Donkey Kong. Para acceder a ellas será obligatorio conseguir antes los tres iconos correspondientes a cada animalito. Y no será fácil...

procesamiento de las estaciones de trabajo de Silicon Graphics, que entonces y ahora son unánimemente reconocidas como las mejores para renderizar imágenes realistas en tres dimensiones. Lo que Rare quería era disfrutar de la libertad necesaria para **conseguir que sus personajes ejecutaran cualquier tipo de acción,** incluidos los movimientos impetuosos e inimaginables, y para ello hace falta estar en condiciones de manipular todos los elementos de un personaje. Para utilizar las técnicas tradicionales de digitalización en «Donkey Kong Country», habrían necesitado un gorila real debidamente amaestrado que hiciera muecas a voluntad de su amo y realizara saltos mortales y todo tipo de acrobacias, lo cual, obviamente, se escapaba de sus manos.

Con las herramientas del **Poweranmator de Alias,** Rare podía crear cualquier personaje y controlar los movimientos de su cuerpo con absoluta precisión. Los personajes de «Donkey Konk Country» están dotados de una animación tan real que **han sido introducidos en el entorno del ordenador como esqueletos.** Para crear un movimiento tan especial como el choque de manos, los programadores sólo tenían que mover un cursor por la pantalla. La imagen de un personaje superpuesta a la estructura esquelética se podía mover en las mismas coordenadas, **creando una secuencia de animación muy realista** y fantásticamente fluida. Aun así, el hecho de que todo este proceso pudiera introducirse en Super Nintendo fue, como dijeron sus creadores "un sorprendente descubrimiento".

Absolutamente **todos los elementos del juego** -los sprites, los escenarios y los más de 6.000 frames de animación- **están renderizados,** con el resultado de que DKC contiene **los mejores gráficos que se hayan visto en**



un videojuego doméstico. Las herramientas de Alias permiten una gran libertad de acción a los programadores, por ejemplo, permite renderizar escenarios y sprites de 24 bits, y después adaptarlos a paletas de colores de16 elementos. «Donkey Kong Country» **utiliza 256**







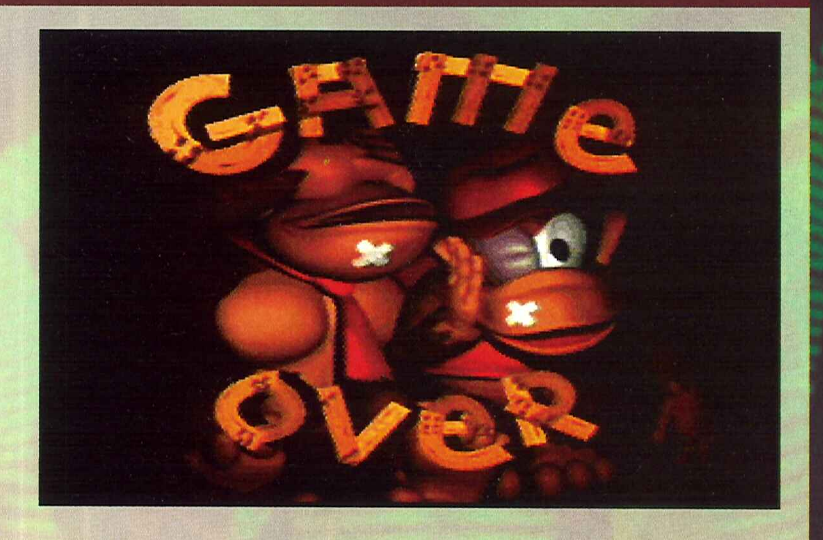
Una de las manera más eficaces de acabar con los enemigos que se pongan pesados es saltar sobre ellos. Sin embargo, tanto DK como Diddy podrán girar y dar volteretas para sacudirse de encima cualquier bicho.



No os podéis hacer una idea de la cantidad de cosas divertidas, originales y sorprendentes que se ocultan tras la sencilla mecánica plataformera de Donkey Kong Country. Hasta que lo juguéis no habréis visto nada.



Otra de las habilidades de nuestro gorila será la de lanzar cualquier cosa que encuentre en su camino, normalmente barriles. Un buen lanzamiento a tiempo podrá facilitarle enormemente el complicado paseo.



colores, y las últimas técnicas de compresión han permitido que Rare haya introducido esta maravilla **en "tan solo" 32 megas.**

Una vez que Rare comenzó a trabajar con Nintendo, se decidió cuál iba a ser el personaje elegido para su primer trabajo en 16 bits con la nueva tecnología. El legendario **Donkey Kong estaba menos aprovechado que otros personajes de Nintendo,** y eso suponía que Rare iba a disponer de una mayor libertad de acción para crear una nueva atmósfera de juego. El **Sr. Miyamoto**, as de los creadores de Nintendo, diseñó una versión actualizada de Donkey Kong, y **Tim Stamper** lo introdujo en el sistema Silicon Graphics. La legión de "Kremlins", los cocodrilos enemigos de Donkey, había sido creada para otro juego en fase de programación, pero encajaba a las mil maravillas en el nuevo proyecto.

Tim Stamper calculó que los esfuerzos del equipo de programación **habían equivalido a 18 años de trabajo,** probablemente el período más largo dedicado jamás a un solo juego.

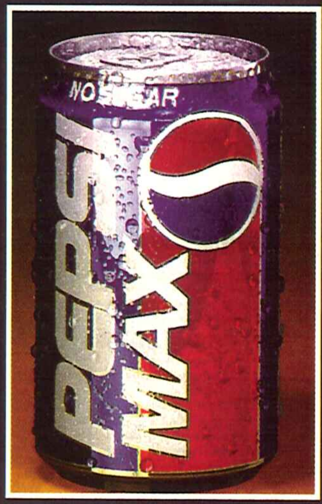
EL MONO Y EL "MONEY"

Nintendo no va a conformarse con que «Donkey Kong Country» demuestre por sí solo que es el mejor cartucho de la temporada. El lanzamiento mundial del juego va a estar avalado por una campaña publicitaria millonaria. Sólo en Estados Unidos se van a invertir en publicidad 7 millones de dólares (unos 820 millones de pesetas). La campaña en todo el mundo puede salir por el pico de 10 millones de dólares (1200 millones de pesetas). En España vamos a estar desde noviembre hasta enero inmersos en una extraordinaria campaña televisiva, que se verá completada por los productos promocionales, posters, pegatinas y demás avalorios.

Pero no os asustéis. A pesar de la campaña, los 32 megas y las increíbles tecnologías aplicadas, Nintendo no quiere que el precio del cartucho se les vaya de las manos. A partir de la última semana de noviembre, encontraréis en vuestra tienda habitual este gran cartucho por 11.990 pts.

Tecnología al servicio del videojuego
¿QUÉ ES SILICON GRAPHICS?





Cualquiera de vosotros podría asegurar que esta imagen es una fotografía muy buena. ¿Verdad? Pues no, en realidad es un rendering generado por una de las estaciones de trabajo Silicon Graphics. Totalmente alucinante.

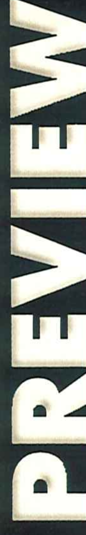


Estaréis hartos de oírnos decir que detrás de «Donkey Kong Country» están las estaciones de trabajo de Silicon Graphics. Que estas estaciones bla, bla, bla y que son lo más de lo más y todo ese rollo. Y lo mejor es que casi seguro que no tenéis nada claro qué es eso de una estación de trabajo Silicon Graphics. Es más, puede que ni siquiera sepáis qué es Silicon Graphics.

Para empezar, Silicon Graphics es una compañía puntera en todo lo que se refiera a tecnología audiovisual, desarrollo de gráficos, animaciones y simulación visual. Silicon Graphics está detrás de los efectos especiales de películas tan conocidas y asombrosas como Jurassic Park y Terminator 2. Los dinosaurios y los morphing del Terminator de metal líquido no son más que otro de los milagros de sus estaciones de trabajo. Y aquí llegamos a otro punto importante: las famosas estaciones de trabajo.

Si dijéramos que no son más que potentes ordenadores destinados a trabajar con imágenes nos estaríamos quedando cortos. El Indy, la estación de gama más baja, es varias veces más rápido que un Macintosh (con los que hacemos esta revista) o PC equivalente. El Onix, más avanzado que el Indy, puede reproducir imágenes en 3D de 48 bits en tiempo real, de manera que una tarea de rendering que podría llevar días se puede realizar en tan solo horas. Cada uno de estos ordenadores cuenta con software y herramientas de trabajo especiales desarrollado por programadores como Alias, que seguro que os suena (o debería). Alias ha creado las herramientas de modelado en tres dimensiones utilizadas en «Donkey Kong Country».

No hay sitio para más y explicarlo todo sería imposible, pero por lo menos esperamos haberos puesto sobre la pista de esta tecnología del futuro.



CONSOLA: SN-MD • COMPAÑÍA: Virgin • LANZAMIENTO: Diciembre



UNA LOMBRIZ CON LICENCIA PARA MATAR

SN

MD

Muchas son las estrellas que **estas navidades** van a hacer cola para pasearse por vuestras consolas. Y entre todo el elenco de personalidades que se van a dar cita en estas fechas destaca **Earthworm Jim,** una lombriz que en nuestro país no ha sido presentada con mucho bombo, pero que atesora **simpatía y calidad a raudales.**

El argumento, **planteado en forma de cómic,** derrocha originalidad. Una pobre lombriz acosada por los cuervos huye a toda la velocidad que le permiten sus anillos. Mientras, en el espacio exterior, tiene lugar un combate entre dos curiosos personajillos que quieren a toda costa **un traje muy especial.** En medio de la batalla, el traje cae a la

Ya se empieza a notar la originalidad del juego con sólo ver cómo se ha planteado el argumento:: un cómic.

Los personajes que a... serán después los pe...



Con un personaje muy original y un desarrollo en forma de cómic, «Earthworm Jim» despierta enormes expectativas.

La colección de enemigos finales con los que se enfrentará Jim se reparte entre los absolutamente caótico, lo auténticamente repugnante y lo tremendamente hilarante. ¿Cómo se deshará de ellos?, es todo un misterio.

Tierra justo encima de la lombriz. Imaginaos su sorpresa cuando **el traje la convierte en un hombre con extraordinarios poderes.** Con una **ráfaga de su pistola** puede barrer del mapa a todo enemigo, y **la fuerza de sus músculos sintéticos** es capaz de arrancar de cuajo cualquier árbol. Además, puede agarrar su cuerpo de lombriz, sacarlo del traje y **usarlo como látigo** contra cualquier criatura hostil.

Naturalmente, los guerreros del espacio no se van a conformar con su suerte, y van a buscar a la lombriz con dos claros objetivos: desayunar a su costa y recuperar el traje.

Con estas pinceladas os podéis imaginar que la nota predominante del juego va a ser **el humor, lo inverosímil y hasta el absurdo.** Pero como veis por las pantallas, los cartuchos (porque saldrá **para Super Nintendo y Mega Drive**) tendrán muchas más cualidades. Una pista: **la animación es envidiable y los gráficos una pasada.** El mes que viene os pondremos en bandeja a esta lombriz con aires de caballero andante.

...parecen en la batalla espacial ...ores enemigos de Jim.

La suerte hará que Jim posea el traje más maravilloso de la galaxia, un traje que sólo le traerá problemas

El asombro con el que nuestra lombriz recibe el traje es el comienzo de una serie de increíbles aventuras

Los verdaderos propietarios del traje maravilloso no van a dejar que nadie más aproveche sus propiedades.

DAVE PERRY

UNA BASE DE BUEN HUMOR Y FRESCURA

El responsable de que «Earthworm Jim» esté a punto de abrirse camino en nuestras consolas no es otro que David Perry. Si consideramos que un genio es el que hace genialidades, no nos queda más remedio que calificarle de genio a la vista de algunas de sus más sonoras creaciones: «Cool Spot» y «Aladdin» de Mega Drive.



David Perry trabajó para Virgin hasta que la monstruosa compañía dejó de mostrar la frescura de sus primeros años. Perry marchó a los todopoderosos USA y allí fundó su propia compañía: Shiny Entertainment, en la que ejerce de director, programador y productor . En el año transcurrido desde que salió de Virgin se ha rodeado de un equipo de excepción, compuesto por algunos de sus compañeros en Inglaterra. Sólo ha tenido tiempo para un juego, pero un juego que rompe moldes y del que se va a hablar durante mucho tiempo.

HOBBY CONSOLAS: ¿Cuál ha sido vuestro principal instrumento de programación?

DAVE PERRY: Las versiones del juego para 16 bits han sido programadas mediante un nuevo sistema heterogéneo, a partir del mismo programa original (el **Concepto TAOS**). Este método permite a tres programadores trabajar en distintas partes del juego y realizar las dos versiones en equipo. El resultado de este proceso es que **las dos versiones han sido producidas al mismo tiempo**, y cada una de ellas aprovecha al máximo las cualidades de la máquina respectiva.

H.C.: ¿Aprovecha «Earthworm Jim» alguno de los códigos de «Aladdin» o «Cool Spot»?

D.P.: «Earthworm Jim» utiliza una nueva rutina, mientras que en «Aladdin» y «Cool Spot» predominaban las plataformas. **«Earthworm Jim» constituye un nuevo género,** ya que contiene vuelos tridimensionales a través del espacio, cámaras oscuras, luchas, elementos de plataformas, secciones de disparos, acción, fases acuáticas, intriga, comedia... la lista es interminable. El juego es enorme, nunca se sabe lo que viene a continuación. Cuando uno cree haberlo visto todo, aún quedan docenas de fases por explorar.

H.C.: ¿Cuántos cuadros de animación se han usado en «Earthworm Jim» y qué programas de diseño gráfico habéis utilizado?

D.P.: Ejemmmm... «Earthworm Jim» tiene **más de 12.000 cuadros de animación** expresamente diseñados para él. Los animadores escogieron los 3.000 mejores y nosotros los hemos utilizado.

En cuanto al segundo punto, todos los programas de diseño gráfico que hemos usado han sido creados a petición nuestra por diversos especialistas, y cambian todas las semanas a medida que encontramos nuevas formas de solucionar un problema determinado.

H.C.: ¿Ha sido difícil producir los efectos luminosos de ambos programas?

D.P.: Éste es **el primer juego que contiene efectos luminosos calculados en tiempo real.** Tenemos lecturas inteligentes del pulgar, lo que quiere decir que nuestros programas predicen los movimientos de ese dedo en el joypad y producen el efecto de inclinación correspondiente, con lo que facilitamos sobremanera el control del juego y cambia totalmente la sensación de manejo.

H.C.: ¿Qué nivel de complejidad tienen vuestros bocetos?

D.P.: Shiny no trabaja a partir de un libro de bocetos, ya que éstos siempre resultan largos y tediosos. En el apartado del diseño gráfico convocamos una reunión, presentamos los dibujos y si a todo el mundo le gustan pasamos a la siguiente fase. Generalmente, las tareas de programación originan ideas. Si uno ve que puede conseguir un buen efecto por un procedimiento desconocido, la mayoría de las veces prueba a utilizarlo.

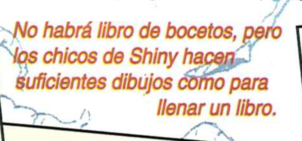
H.C.: ¿En qué os habéis inspirado para programar este juego?

D.P.: Douglas TenNapel creó la versión primitiva de «Earthworm Jim» y el resto del equipo la retocó. La mitad del grupo es inglesa y la otra mitad estadounidense. Esta unión da un aire cosmopolita a nuestros juegos. Creo que gracias a ella el cartucho será más atractivo para ambos mercados.

H.C.: Por último, ¿nos puedes resumir cómo es el juego?

D.P.: El juego combina elementos de diversos géneros y está repleto de humor. Earthworm Jim es una vulgar lombriz enfundada en un traje que no comprende. Abocada a mantener su traje súper-poderoso a salvo de los ataques de sus enemigos, tendrá que usar todas las armas y atributos que encuentre en el camino para seguir con vida. **El juego tiene múltiples niveles,** como New Junk City, donde los amenazantes cuervos, los cubos gigantes de basura mutante, el dueño del depósito de chatarra, Chuck y su perro Fifi quieren darle la bienvenida de una forma muy particular... intentando liquidarle.

«Este juego es enorme, nunca se sabe lo que va a venir a continuación», comenta el creador de esta nueva joya llamada «Earthworm Jim».



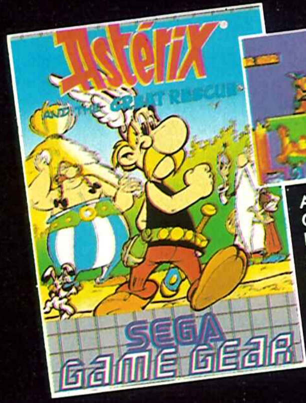
No habrá libro de bocetos, pero los chicos de Shiny hacen suficientes dibujos como para llenar un libro.



GAME GEAR



DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
¡No seas patoso! Daffy tiene más que merecido el premio de oro del mundo de los Dibujos Animados. Dispara tu pistola letal de burbujas y pon las cosas en su sitio.



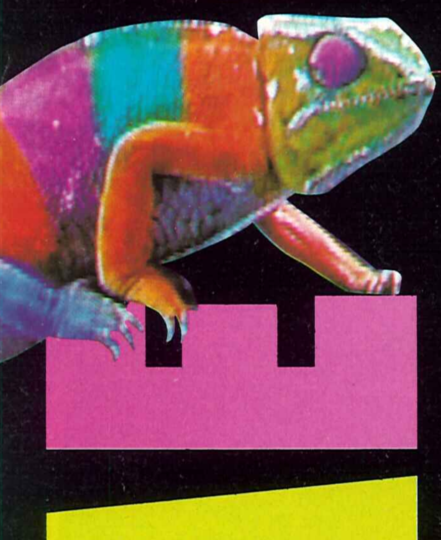
ASTERIX AND THE GREAT RESCUE
En la aldea te esperan para celebrar el mayor banquete del siglo. Utiliza la poción mágica y ¡a por los romanos! Llévate el juego y además un divertidísimo video de Asterix y Obelix.



DYNAMITE HEADDY
Si no piensas sentar la cabeza, ¡éste es tu juego! Usa el coco y descubre al nuevo héroe de SEGA. Juego especialmente recomendado para los muy cabezones, que no se rinden ante las dificultades. Una maravilla técnica de la programación.



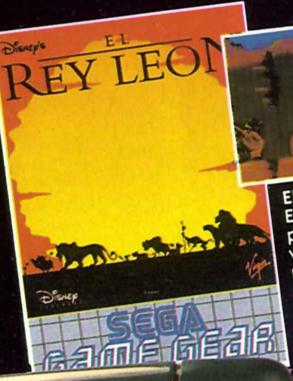
TAZ IN ESCAPE FROM MARS
¡Cuidado!.Todo lo que se ponga al alcance de la boca de esta bestia puedes darlo por perdido. Mantenlo, si puedes, bajo control y saluda a los más entrañables amigos de la Warner.



TE VAS A QUEDAR PEGADO



SONIC SPINBALL
Es Sonic. Es Pinball. Es Sonic Spinball. El cóctel más explosivo de SEGA. ¡Que no se te vaya la pelota! Aquí tienes todas las de ganar.

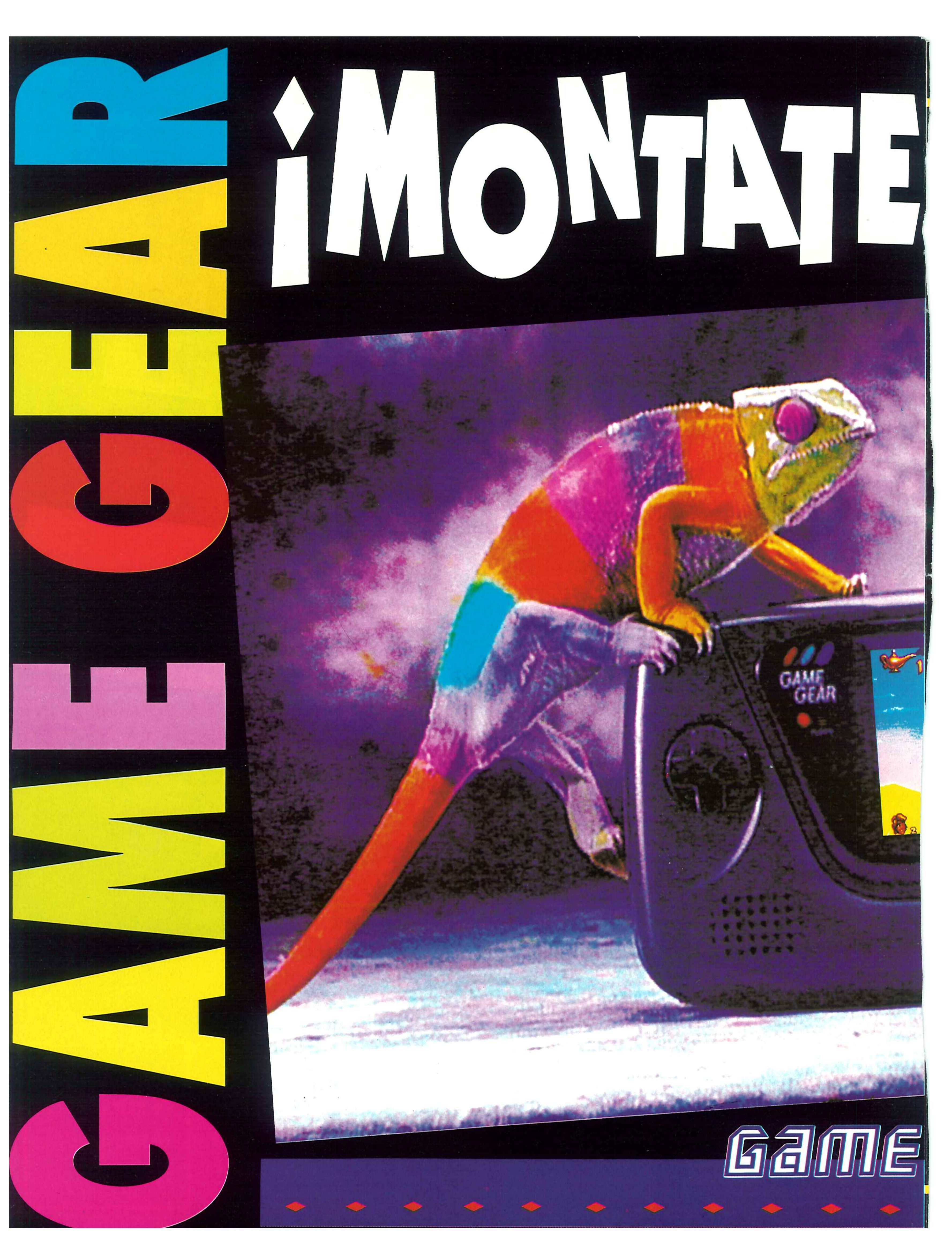


EL REY LEON
El gran éxito de película, también en videojuego. Con Simba recorrerás la selva y tendrás que enfrentarte a un montón de enemigos, incluido su Tío Oscar.



SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL



GAME GEAR
¡MONTATE
GAME GEAR
GAME

¡LO en COLORES!

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.



La que alegra tu vista con una paleta de
4.096 colores en su exclusiva pantalla
retroiluminada, o las que te dejan
a verlas venir con un triste tono.
La que te atrapa con la nítida
y espectacular acción de sus más
de 200 juegos o las que te obligan
a atrapar al vuelo cada movimiento.
La que puedes convertir en tu T.V. privada,
o las que te privan de cualquier extra.
La que suena de lujo con 4 canales en
estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo.
Ante la duda, no te la juegues.
¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.

GEAR

SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

CONSOLA: SN • COMPAÑÍA: Capcom • LANZAMIENTO: Diciembre



THE NEW CHALLENGERS

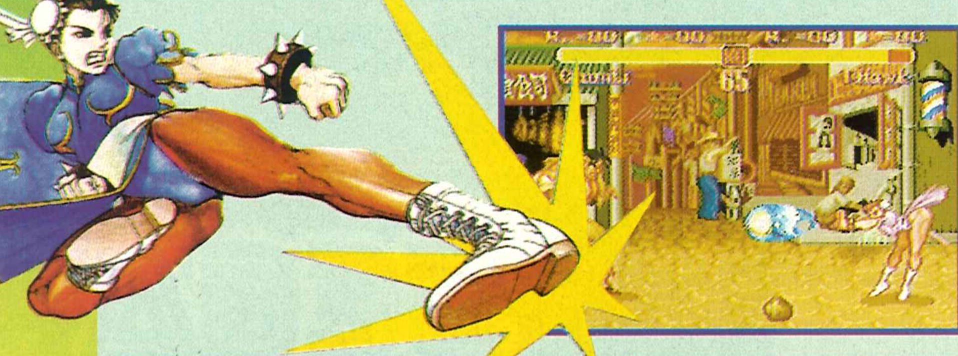
EL FENÓMENO «STREET FIGHTER» CONTINUARÁ EN SUPER NINTENDO

Han corrido ríos de tinta desde que tuvimos la primera noticia de esta **nueva versión del clásico de Capcom.** Os presentamos a los nuevos personajes, os hablamos de las novedades que presentaría en relación con las anteriores entregas de «S.F.II»... Pero ahora que sólo falta un mes para que podáis disponer de este **juegazo de 32 megas,** no está de más refrescaros la memoria con lo que ha supuesto este fenómeno, a la vez que os adelantamos lo que os esperará cuando conectéis el cartucho en vuestra Super.

La fiebre «Street Fighter» va a tener un nuevo punto de apogeo. Y esta vez no va a llegar sólo en forma de cartucho realizado por Capcom, sino que éste vendrá acompañado de una espectacular película con el mismo título.

La fiebre «Street Fighter» comenzó hace la friolera de siete años, **en 1987, con la recreativa.** Dos años más tarde, en octubre de 1989, se lanzaba un réplica del arcade «S.F I» para TurboGrafx-CD bajo el nombre de **«Fighting Street».** Pero esto no era más que el comienzo del filón que tenía Capcom entre las manos.

En **febrero de 1991** aparecía en los salones recreativos **«S. F. II»,** un arcade que supondría un punto y aparte en lo que se refería a los juegos de lucha, y a partir del cual Ryu, Chun Li o M. Bison se convertirían en personajes familiares para los jugones de medio mundo. Esta revolucionaria recreativa se convirtió en la punta del iceberg, porque más tarde **«S.F.II Champion Edition»,**



Entre las novedades que presentará este cartucho de 32 megas se encuentran los nuevos golpes que realizarán los personajes ya conocidos.

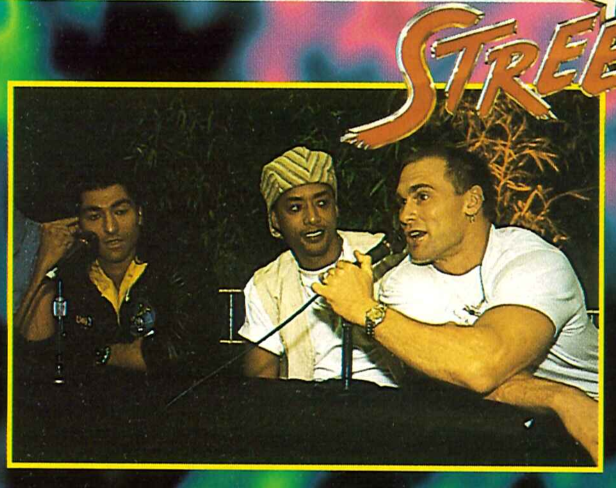








STREET FIGHTER



Durante la conferencia de prensa celebrada en California, algunos actores expusieron su opinión acerca de la película. Buen humor y mucha ilusión.

Ryu Hoshi (Byron Mann) es un de los luchadores callejeros que ayudaran al coronel Guile a intentar desbaratar la organización criminal .

«Street Fighter», la película, prepara su estreno en U.S.A.

Todo esta preparado. El pasado 9 de Septiembre Capcom y Universal Pictures -los verdaderos mecenas de este proyecto- junto al director y varios protagonistas de la película hicieron la presentación oficial del film, que se estrenará en los salones norteamericanos el próximo 23 de Diciembre.

Además de las aburridas cifras de presupuestos, duración del rodaje, etc, uno de los productores de ls película, Edwuard R. Pressman, explicó por fin la base argumental de la historia. La acción se desarrolla en Shadowloo, al Sur de Asia, en un futuro cercano (aproximadamente 1995). Esta zona asiática se encuentra desde hace meses en una guerra civil, liderada por el misterioso general M. Bison (Raul Julia), quien ha creado un conflicto mundial al secuestrar a 63 personas de las Naciones Aliadas, por las cuales pide un rescate de 20 millones de dolares en un plazo de 72 horas. El coronel de las Fuerzas Aliadas William F. Guile (Jean Claude Van Damme) se embarcará en la peligrosa misión de rescatar a todas esas personas, para lo cual contará con la ayuda de dos luchadores callejeros, Ken Masters (D. Chapa) y Ryu Hoshi (Byron Mann), además de la oficial británica Cammy (Kylie Minogue) y la misteriosa periodista Chun Li (Ming Na Wen). Su plan será infiltrarse en la organización criminal de Bison, conducida por el sanguinario Viktor Sagat (Wes Studi), con el fin de desbaratar la organización y salvar la vida de los prisioneros. ¿Lo conseguirán? Pronto lo sabremos.



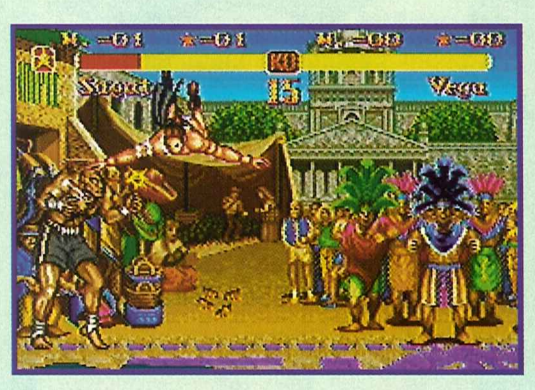
Como véis, las imágenes de la película son muy espectaculares, y todos los personajes resultan bastante creibles, como el malvado Sagat.

Una banda sonora muy «rapera»

Como en toda película que se precie en los últimos años, Street Fighter The Movie contará con una banda sonora de lujo, orientada hacia la música rap, con la participación de grandes estrellas de la música americana como Hammer (antes M.C. Hammer), Public Enemy, Ice Cube, el grupo japones Chage and Aska, etc, Como curiosidad, cabe destacar que la estrella de Fútbol Americano, Deion Sanders, defensa de los San Francisco 49ers, hará su debut en el mundo de la canción junto al propio Hammer, en el tema central de la pélicula.









Los nuevos personajes traerán consigo nuevos escenarios en los que desarrollar los enfrentamientos. Os encontraréis con un total de 16 decorados excelentemente definidos.

Habrá personajes para todos los gustos y en el modo versus podréis elegir a cualquiera de los dieciséis luchadores, jefes incluidos, para pelear con un amigo.

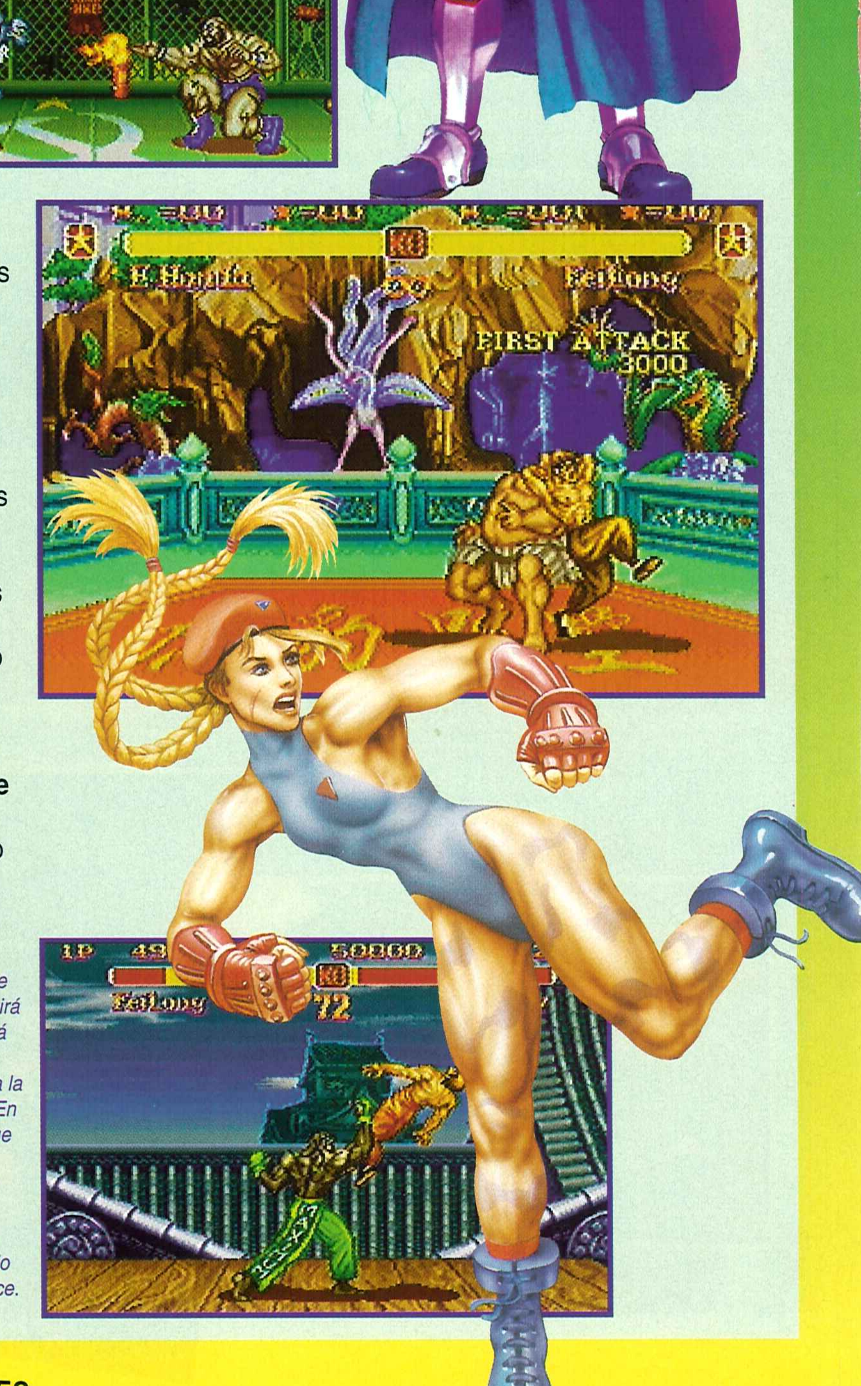




«Turbo S.F.II CE Hyper Fighting» continuaron arrasando a lo largo de 1992. Por último, en 1993 apareció la versión definitiva que incluía nuevas técnicas de ataque, así como cuatro nuevos personajes: **«Super Street Fighter II».**

Y llegó el momento de llevarnos la recreativa a casa, por obra y gracias de Capcom y Super Nintendo (aunque también hubo una versión futurista para N.E.S., **«Street Fighter 2010»,** con Ken en plan cyborg y scroll lateral). La recreativa ya ha dado lugar a **dos versiones sucesivas de este arcade para los 16 bits de Nintendo,** que culminarán con este cartucho de 32 megas de pura acción.

Con **Cammy, Dee Jay, Fei Long y T. Hawk** como nuevos personajes que entrarán en liza. Con un total de dieciséis escenarios diferentes. Con nuevos golpes especiales para los luchadores ya conocidos. Con sorprendentes combinaciones de puñetazos y patadas que no dejarán de sorprenderos. Con gráficos revisados en las fases de bonus. Con **cinco modos de juego**... Todo esto y mucho más es lo que os encontraréis cuando conectéis este juego, porque **«Super Street Fighter II. The New Challengers»** será la visión definitiva del fenómeno "made in Capcom".





Una de las posibilidades de juego que incluirá el cartucho será la opción de competir contra la computadora. En ella tendréis que derrotar al contrario en el menos tiempo posible. Y será más complicado de lo que parece.


CID FCA!
VOTA WARIO
VOTA WARIO
VOTA WARIO
VOTA WARIO
VOTA MARIO
ESTO ES LA GUERRA.
Hasta hace poco tiempo,
Mario sólo tenía rivales facilones.
Pero desde que apareció Wario, la cosa ha cambiado
bastante. Se han declarado la guerra
mutuamente y ahora... vale todo.
La cuestión es ir con los buenos, con los malos
o con los dos. Tú eliges.
¡Armate hasta los dientes! y sé Mario, Wario, o los dos.
GAME BOY
SUPER MARIO LAND
GAME BOY
WARIO LAND
SUPER MARIO LAND 3
GAME BOY
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
JUGADOS POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

CONSOLA: MD 32X • COMPAÑIA: Sega • LANZAMIENTO: Diciembre



UN ESTRENO IMPACTANTE PARA LA NUEVA MD 32X DE SEGA

El origen de «Doom» es un juego de perspectiva frontal en primera persona que **barrió en PC** en cuanto empezó a circular en la calle. Su desarrollo era bastante sencillo y estaba basado en una **acción desenfrenada,** con el objetivo de disparar y matar a todo lo que se moviera. La calidad del juego y el detalle con el que se recreaban todos los aspectos de la acción, incluidos los "menos suaves", provocaron una gran expectación entre el público. En todo caso, si quisiéramos explicarnos el principal aliciente de este juego, habría que dar dos razones: **descargaba adrenalina** y no dejaba pensar en nada **que no fuera tener a salvo la espalda.**

Los programadores, **ID Software,** lanzaron unas **versiones "shareware"** (demos jugables) que se podían conseguir por módem o a través de revistas especializadas. El objetivo de estas versiones sin terminar era controlar la reacción del público y calcular el índice de aceptación del juego. De este modo, cuando el programa salió a la venta la gente ya sabía lo que quería y lo que iba a comprar.

Pero esta vez no ha hecho falta tanta previsión. **El éxito de «Doom»,** sus innovaciones técnicas y su velocidad han propiciado que la **segunda parte para PC** se ponga a la venta sin versión shareware e incluya toda la parafernalia de un **"Doom Day"**, con un revuelo similar a «Mortal Kombat». Así que no es de extrañar que **Sega** lo haya elegido como uno de sus **primeros lanzamientos para Mega Drive 32X.** Sobre todo, porque es un juego distinto a todos los de este tipo, tanto para consola como para ordenador.

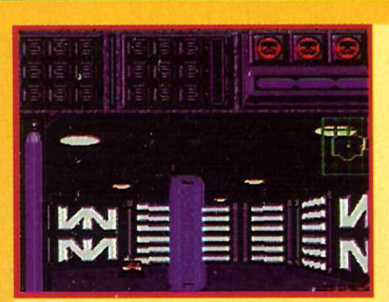
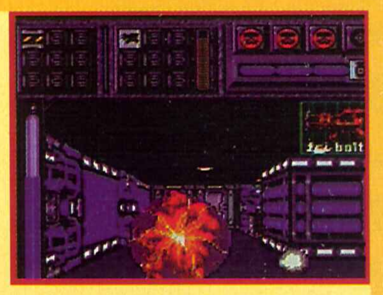




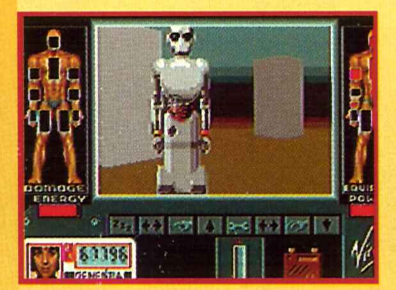

Un gran éxito de los ordenadores, «Doom», va a hacer su debut en el mundo de las consolas, nada menos que en Mega Drive 32 X. La clave de su éxito es bastante sencilla: acción desenfrenada desde la primera hasta la última pantalla.





«Bloodshot»: Dentro de poco disfrutaréis de este juego de Domark para MD. De excelente realización, tiene la peculiaridad de permitir dos jugadores simultáneos.




«Corporation»: Se ha quedado anticuado, pero tiene el récord de ser el primer juego, y único en mucho tiempo, en contar con perspectiva subjetiva.




«Zero Tolerance»: De reciente aparición, éste es el único juego con el que se podría comparar a «Doom», aunque el parecido se reduce a la apariencia.

¿Con cuál vas a compararlo?

Es bastante difícil encontrar un juego con el que comparar a «Doom». Primero, porque no abundan en el mundo de las consolas los **juegos de acción en perspectiva subjetiva.** Por otra parte, la tecnología de **Mega Drive 32X** permite muchas más alegrías técnicas que la 16 bits.
Así, **«Doom»** será distinto a todo lo que hayáis visto antes. Por ritmo, fuerza y calidad técnica, superará con creces a otros juegos similares más sencillos y "blandos".



Detalles como el perfecto gesto de cargar el arma y la precisión de los zooms han hecho de este programa un sonoro éxito para PC.



Disparar no lo va a ser todo. Lograr armaduras, municiones y armas más potentes será otra de las obligaciones del que quiera salir vivo.

CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Sony • LANZAMIENTO: Diciembre

MICKEY MANIA

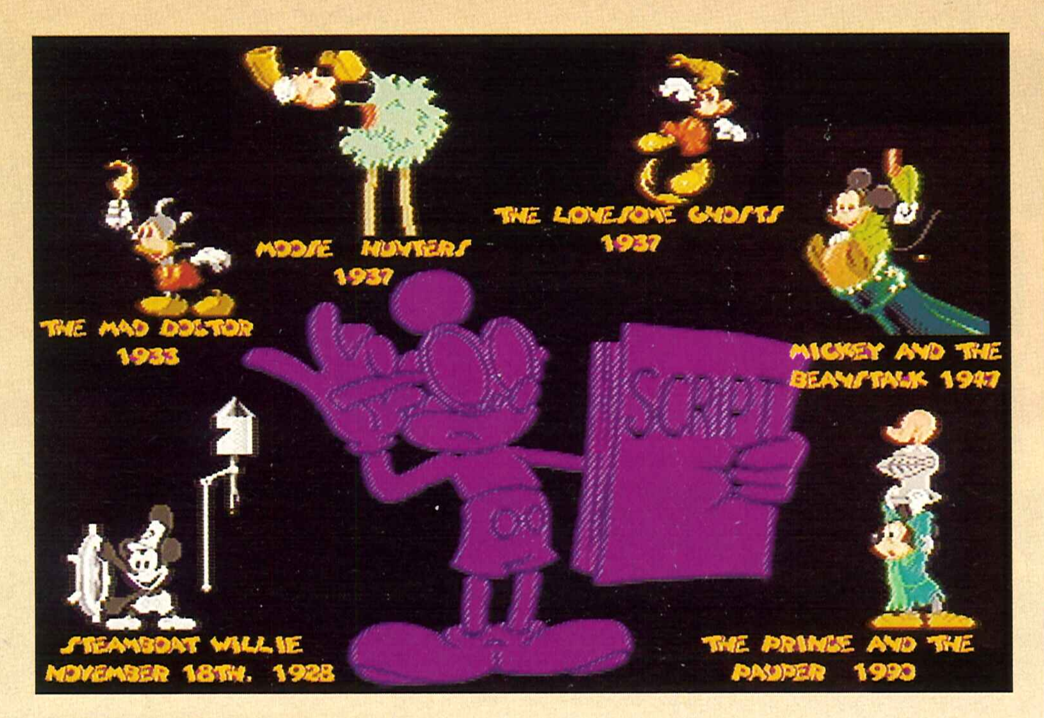
El Ratón de Disney Prepara un Nuevo Ataque

Si **Walt Disney** levantara la cabeza, sólo podría dar su enhorabuena a los encargados de realizar este juego. Y es que **Sony** ha elaborado un cartucho que parte de una idea realmente genial: plasmar en videojuego los **momentos estelares de la carrera artística de Mickey Mouse,** desde su primera aparición en 1928 hasta 1990. Y que conste que, aunque en este avance nos centraremos en la versión para **Super Nintendo**, los **16 bits de Sega** también recibirán al ratón más famoso del mundo, un personajillo que incluso ha superado en encuestas de popularidad a los líderes políticos más importantes a nivel mundial.

Para los anales de la Historia del Cine, quedará el asombroso dato de que Walt Disney ha sido hasta el momento el director que ha logrado el mayor número de Oscars de la Academia de Hollywood. Y tal es la calidad de este juego, que **seguro que por él ganaría otro** tal. Sí, porque al introducir este cartucho en vuestra consola, os dará la impresión de que estáis **ante una nueva película del rey de los dibujos animados.**

La asombrosa movilidad de que hará gala el ratón Mickey se verá acompañada por todo tipo de detalles, tanto gráficos como sonoros, para que no echéis de menos nada de lo que aparecía en los **seis cortos en que se basa el cartucho.** Será una excelente oportunidad para que todos os reencontréis con el personaje más emblemático de Disney,.al mismo tiempo que os lo pasáis en grande







Cómo podéis observar en el cuadro de la derecha, seis serán las historias que compondrán la próxima aparición de Mickey Mouse en Super Nintendo. Todas estarán basadas en un momento concreto de su estelar carrera: su primera aparición, su primera aventura sonora...

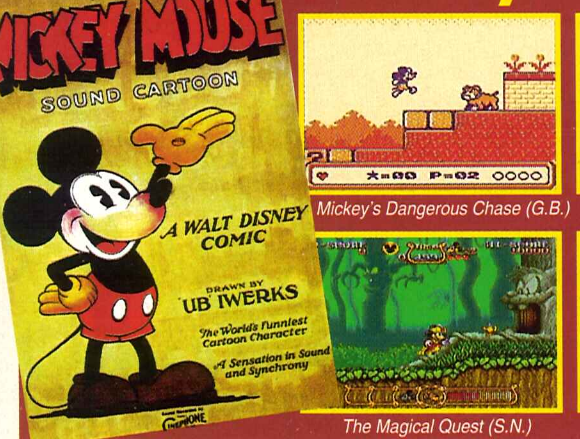


Disney ha dejado en manos de Sony el trabajo de realizar el nuevo juego protagonizado por el ratón más famoso de la historia. No queremos adelantar acontecimientos, pero, por lo visto, parece que la cosa les ha salido redonda.





Mickey: el héroe de siempre



Mickey's Dangerous Chase (G.B.)

The Magical Quest (S.N.)



Land of Illusion (MD)

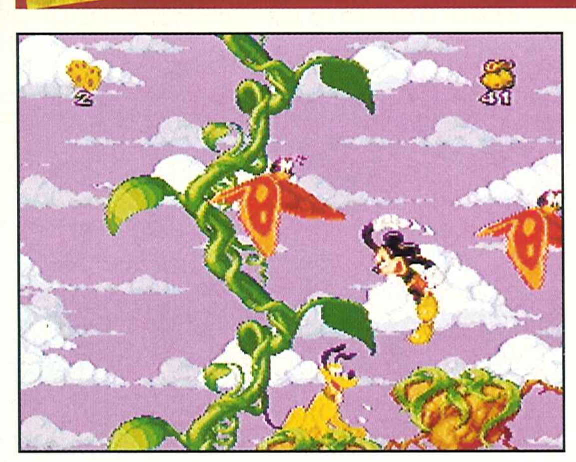


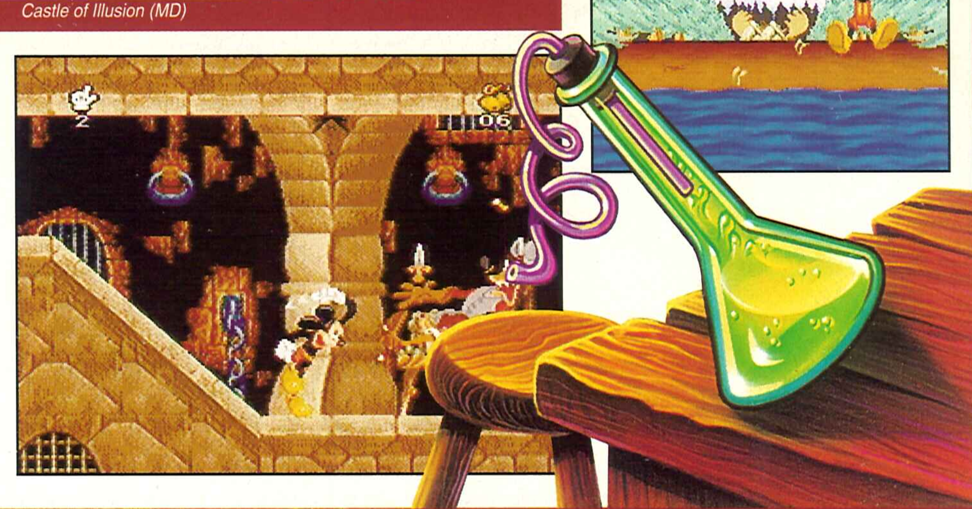
Castle of Illusion (MD)

Han sido muchas las apariciones del ratón Mickey en el mundo de las consolas. En cualquier formato, sus aventuras siempre han destacado por su excelente calidad y su fidelidad a los dibujos animados. Este ratón siempre ha sido tratado con mimo y dedicación por compañías y programadores. La verdad es que no se merece otra cosa.



Mickey Mouse llegará acompañado por los mismos personajes con los que compartía protagonismo en los dibujos.





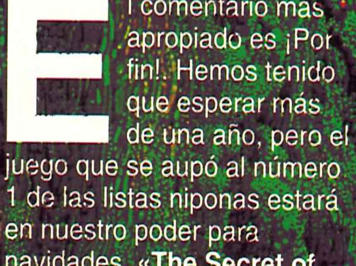
CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Nintendo • LANZAMIENTO: Diciembre

SECRET OF MANA

EL JUEGO DE ROL MÁS ESPERADO







El comentario más apropiado es ¡Por fin!. Hemos tenido que esperar más de una año, pero el juego que se aupó al número 1 de las listas niponas estará en nuestro poder para navidades. **«The Secret of Mana»** va a dejar de ser un sueño **para los amantes de los RPG** (juegos de rol).

Pero no vamos a correr demasiado. El manantial de maná va a seguir manando aún cuando nosotros nos entretengamos en contaros su historia. Pues bien, este cartucho que causó furor en tierras chinakas y yanquis es responsabilidad de **Squaresoft**, compañia culpable de que millones de jugadores de todo el mundo perdieran los ojos jugando a la genial saga «**Final Fantasy**». Su nombre original fue «**Holy Sword Legend 2**» **o «Seiken Dentsetsu»** para los más nipones, y como ya



Jugando en equipo, hasta tres osados guerreros podrán disfrutar de este vibrante viaje a través de la mágica tierra del Maná.



Muchas aldeas esperarán a los guerreros para prestarles consejo y descanso. Claro que las tiendas tendrán ayudas más útiles e interesantes.







hemos comentado se convirtió en un gran éxito nada más ser puesto a la venta.

Muchas cosas apoyaron el auge de este juego. Primera y fundamental es que los japoneses se pirran por los juegos de rol; segunda y determinante es que **16 megas** de mapeados enormes, enemigos, armas y hechizos no se encontraban en todas partes. Si «Zelda» sólo tenía 8 megas, imaginaos qué podrá hacer este cartucho que **hasta cuenta con MD 7** en algunas escenas.

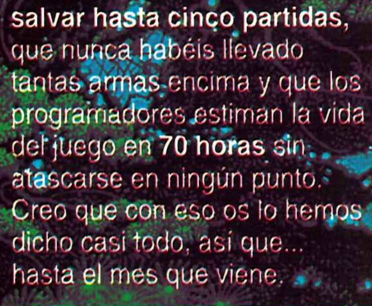
Si queréis más datos, apuntad que podréis triplicar la diversión participando **tres jugadores en la misma historia**, que tiene pila para **salvar hasta cinco partidas**, que nunca habéis llevado tantas armas encima y que los programadores estiman la vida del juego en **70 horas** sin atascarse en ningún punto. Creo que con eso os lo hemos dicho casi todo, así que... hasta el mes que viene.

En Navidades podréis disfrutar del juego que ha traído de cabeza a los roleros de medio mundo durante el último año. Y es que «Secret of Mana» os ofrecerá 16 megas plagados de enemigos, hechizos, grandes mapeados y hasta Modo 7.









Con «Secret of Mana» nunca estaréis a salvo de sorpresas. Cualquier cosa será posible en un mundo lleno de magia.



Los cofres y tesoros serán una constante en todo el juego. Quizá contengan cosas útiles y necesarias, pero también pueden ocultar trampas mortales para los héroes.

"ROLEANDO" EN SUPER NINTENDO

Lo que habrá

*No hemos disfrutado de muchos juegos de auténtico rol, pero si las cosas no fallan, pronto podremos añadir dos más a la lista. **«Illusion of Gaia»**, de Nintendo, y **«Soulblazer»**, de Ubi Soft, se presentan como grandes opciones para los próximos meses.*

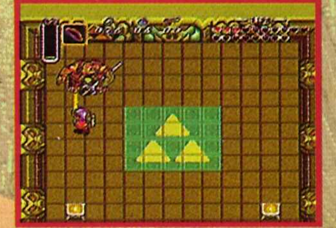


Illusion of Gaia



Soulblazer

Lo que hay



The Legend of Zelda

*Lo más parecido a «Secret of Mana» que tenemos ahora mismo en España es **«The Legend of Zelda»**. Pensando en blanco y negro le decubriríamos muchos puntos en común con el **«Mystic Quest» de GB,** donde también hay maná por el que velar.*



The Legend of Zelda

Lo que no habrá

*Al ser uno de los géneros con más éxito en Japón, no es de extrañar que por allí abunden los RPG. Por desgracia, a nuestro país nunca llegan joyas de la talla de las series **«Final Fantasy»**, **«Romacing Saga»** o **«Dragon Quest»**. A conformarse con lo puesto.*



Romacing Saga



Dragon Quest IV

1er CONCURSO PUBLICITARIO DURACELL®

Aquí estamos nuevamente con el concurso que dura y dura... aunque este mes llegamos ya a su fase final. Pero antes de daros a conocer los nombres de los ganadores, queremos enseñaros unos cuantos dibujos más que demuestran la gran calidad de los trabajos que nos habéis enviado...



Daniel Ras Aledo
Castellar del Vallés (14 años)
¡Tú si que nos has dejado a nosotros hechos polvo!



Aitor Saiz de Luna
Sevilla (14 años)
¡Está claro que Sonic controla de pilas el que más!



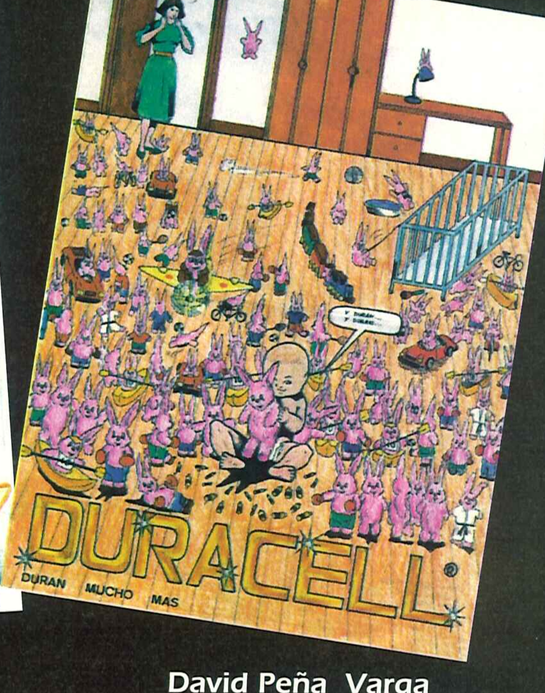
Jose Manuel Alba Barroso,
Málaga (18 años)
¡Torpecientos millones de gracias por tu trabajo!



Jordi Usón Borrat
Barcelona (16 años)
¡Lástima que no nos quepan todas las páginas de tu genial cómic!



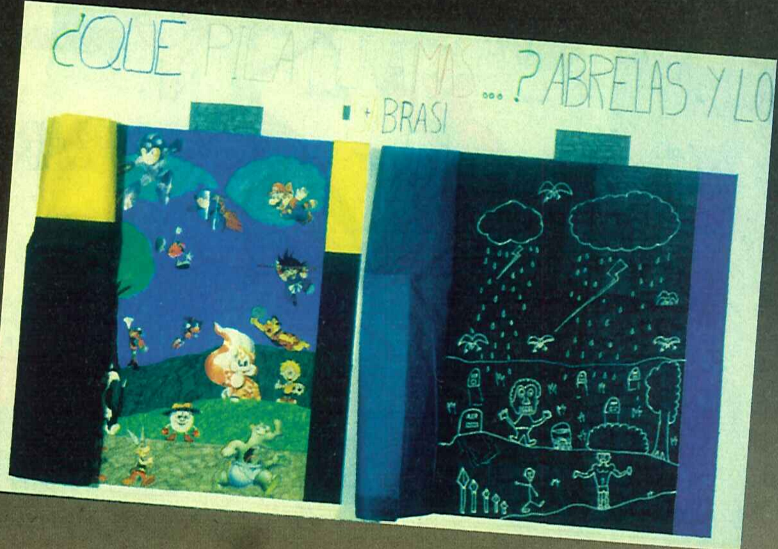
Miguel Angel Cambronero
Paterna (16 años)
¡Soluciones a la medida!
¡Muy bueno!



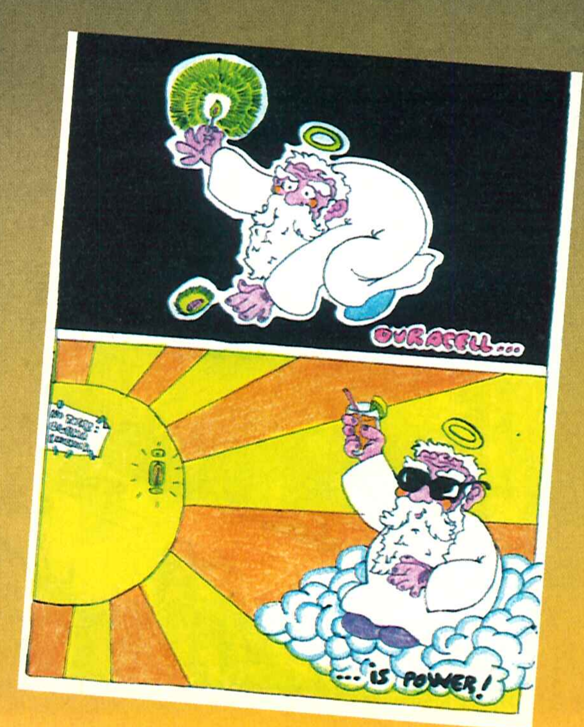
David Peña Varga
Burgos (15 años)
Nos surgió una duda:
¿El niño también lleva pilas?



PIgnacio Soriano Albors
Gandía (15 años)
¡Una idea muy original y estupendamente realizada!



Carlos y J.Miguel Picazo Cabañero
Madrigueras, Albacete (7 y 12 años)
¡Lástima que en la fotografía no se aprecie tu excelente composición!



David Cruz Cámara
Alaquas (17 años)
¡Has estado realmente iluminado!

Y ahora llega el momento de la verdad ...

Si pasáis la página veréis a los ganadores. Como la elección no era nada fácil, hemos aumentado el número de premios: un primero, 2 segundos y 3 terceros. Gracias a todos. Sois geniales.

GANADORES

1er CONCURSO PUBLICITARIO DURACELL®

DURACELL EN LA ESCALADA



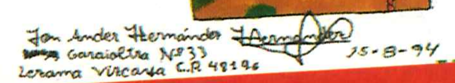












MULTIMEGA
Jon Ander Hernández
Lezama, Vizcaya
(12 años)

¡Enhorabuena Jon, has logrado escalar a lo más alto!





GAME GEAR + TV TUNNER
Jesús Antonio Martínez del Vas
(21 años)

¡Un trabajo de auténtico profesional!





GANADORES GANADORES GANADORES
ESTO SÍ QUE ES DIVERSIÓN
AHORA PUEDO LLEGAR A DONDE YO QUIERA
NO HAY QUIEN ME PARE
CLIN
CLIN
NO HAY LÍMITES
A ESTO LO LLAMO YO...
¡PONERSE LAS DURACELL!
¡PUES HIJO, A VER SI TE PONES UN POCO A LOS REMOS, PORQUE LLEVAS 5 HORAS JUGANDO SIN PARAR!
?
2° PREMIO
GAME GEAR
+ TV TUNNER
Pedro Lorite Muñoz
Rus, Jaén (22 años)
¡Un anuncio claro, directo y con sentido del humor!
3er PREMIO
Despues...
Sale el conejo montado a caballo galopeando en un tio vivo
y duran y duran
3er PREMIO
¡GOOOL!
DURACELL
DURACELL
DURAN MAS
GAME GEAR
Patricia Galcera
Reus, Tarragona
(6 años)
Cuando vimos tu anuncio, no le dimos más vueltas ¡Genial!
GAME GEAR
Fernando Molla
Sevilla (14 años)
¡Tu si que has conseguido un gran gol!
DURACELL.
DURA
?
DURACELL
LA PILA QUE MÁS DURA
3er PREMIO
GAME GEAR
Francisco Javier Martínez Romero
Hospitalet de Llobregat, Barcelona
(13 años)
¡Parece que por fin el coyote va a coger al correcaminos!

fifa soccer 95

CONSOLA
mega drive
COMPAÑIA
electronic arts
LANZAMIENTO
diciembre







El simulador de fútbol con mejores gráficos para consolas 16 bit, el excepcional **«FIFA Soccer» de Electronic Arts Sports,** ya se está preparando para la nueva temporada jugona. En él se mantendrá toda la gama de opciones del anterior programa, a lo que hay que añadir nuevas competiciones, entre las que destacarán **las ligas nacionales más importantes del mundo.** Así, podrás hacer cantar el alirón al Depor de una vez por todas o **confeccionar tu propia liga con los mejores equipos.**

Otra de las novedades que presentará «FIFA Soccer 95» correrá a cargo del apartado gráfico, con **nuevas animaciones** que, unidas a las ya existentes en la versión anterior, completará una auténtica delicia para los **aficionados futboleros de Mega Drive.**





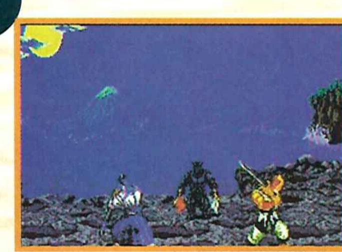
samurai shodown



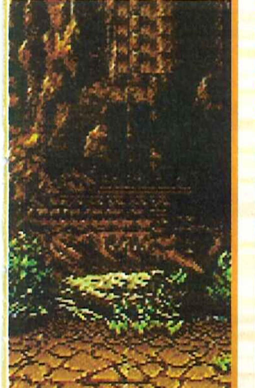


Takara mantiene una línea ascendente en sus **conversiones de juegos de SNK**. En esta ocasión le va a tocar el turno a **«Samurai Shodown»**, todo un éxito tanto en recreativa como en Neo Geo. De momento, Takara va a tirar la casa por la ventana, y en diciembre lanzará en España este cartucho con **¡32 megas! de memoria.** Parece que por fin se han dado cuenta de que para ofrecer un producto de calidad es necesario aumentar la memoria.

Como ya sabréis los que frecuentéis los salones recreativos o lo hayáis visto en Neo Geo, «Samurai Shodown» es un **clásico juego de lucha "one-on-one"** que contiene elementos que aportan frescura y originalidad al juego. Quizá el aspecto más llamativo es que los **12 luchadores contarán con un arma blanca** (espadas, cuchillos, etc.) que se convertirá en el elemento fundamental de los combates. Por







La calidad gráfica de «Samurai Shodown» podrá comprobarse en escenarios como el que veis a la izquierda. Hasta el más mínimo detalle ha sido cuidado, con especial mención para las texturas de los fondos y el efecto de luces y sombras.



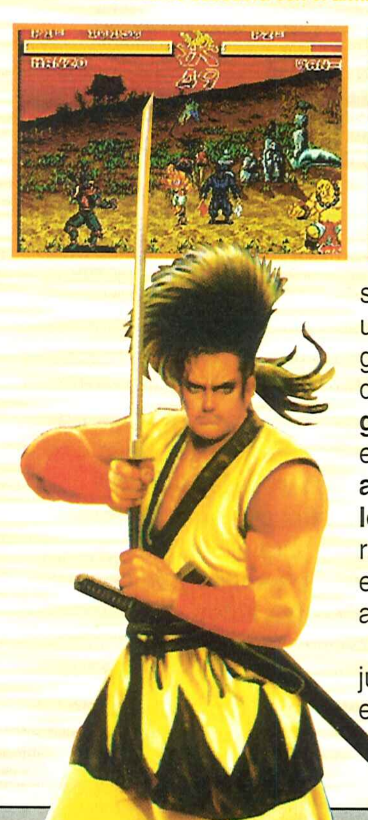
CONSOLA
super nintendo
COMPAÑÍA
takara
LANZAMIENTO
diciembre





Los doce luchadores del juego contarán con su correspondiente escenario, que pretenderá recoger los aspectos más llamativos del país de procedencia en cuestión. Lo mismo sucederá con el arma utilizada por cada personaje.





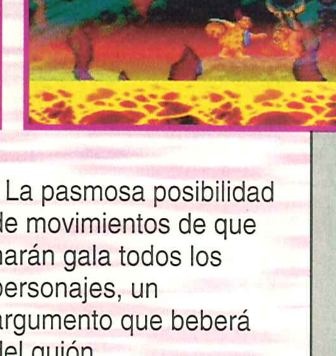
supuesto, también podrán utilizar manos y piernas para golpear al rival, así como determinadas **magias o golpes especiales.** Otro elemento curioso será **la aparición de items durante los combates,** que permitirán recuperar parte de la barra de energía de los luchadores o aumentar su puntación.

Estad atentos, porque este juego promete romper moldes en un género tan arraigado como es el de la lucha.

The Flintstones

the flintstones





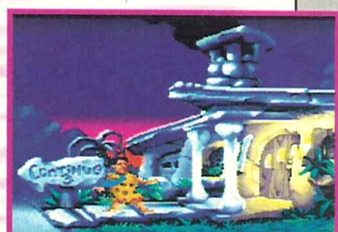
Como os anunciamos en verano, el juego que protagonizarán los personajes de Hanna-Barbera, «**The Flintstones**», se acerca peligrosamente al Cerebro de la Bestia. Ha sido **Ocean** la compañía que se ha hecho cargo de trasladar **a Super Nintendo** las aventuras de Pedro Picapiedra y toda su prole en un cartucho **que presentará 8 megas** muy bien aprovechados.

La pasmosa posibilidad de movimientos de que harán gala todos los personajes, un argumento que beberá del guión cinematográfico, unos **personajes clavaditos a los de la peli** y un amplio repertorio de situaciones que obligarán a Pedro a no dormirse en los laureles, serán las claves de este juego. Todo ello en una **esencia puramente plataformera** con la cantidad de **15 niveles** para que saltéis a gusto.







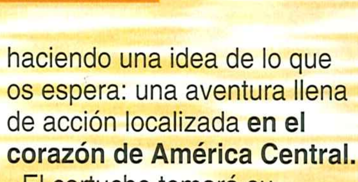


CONSOLA
super nintendo
COMPAÑÍA
ocean
LANZAMIENTO
diciembre



He aquí a Harry Jr. en plena acción. Como podéis observar sus movimientos serán un auténtico derroche de soltura. Claro que para comprobarlo tendréis que esperar un poco.

CONSOLA
mega drive
COMPAÑÍA
activision
LANZAMIENTO
diciembre



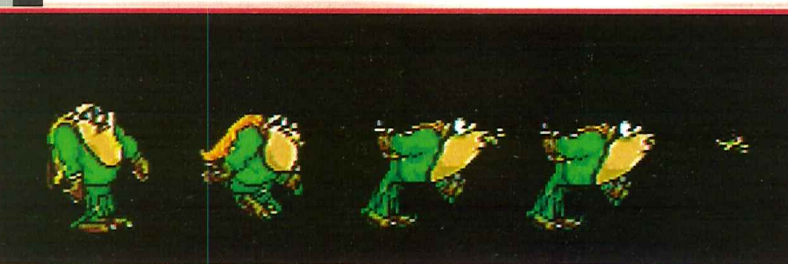


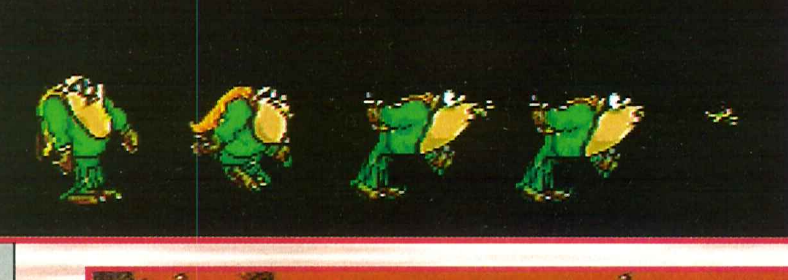


Impresionante. Sólo así se puede presentar lo que será el próximo lanzamiento de **Activision** para los **16 bits de Sega.** Se tratará de **«Pitfall»,** un sorprendente cartucho que aparecerá con el subtítulo de **«The Mayan Adventure»,** con lo que os podéis ir haciendo una idea de lo que os espera: una aventura llena de acción localizada **en el corazón de América Central.**

El cartucho tomará su nombre del aventurero Pitfall Harry, y en él tendréis que **asumir el papel de su hijo** para rescatarle de las garras del espíritu del guerrero Zakelua. Ello dentro de un cartucho compuesto por **11 niveles no lineales,** fases de bonificación y la friolera de **más de 25 enemigos** inspirados en la antigua civilización maya. Además, el protagonista será capaz de realizar con agilidad **hasta 11 movimientos especiales.**

pitfall the mayan adventure





CONSOLA
mega drive
COMPAÑÍA
interplay
LANZAMIENTO
noviembre-diciembre



Dará que hablar. Eso tenedlo por seguro. Pero no sólo por la “peculiaridad” del personaje en sí, sino porque con este **«Boogerman»** disfrutaréis con una **cartucho de acción y plataformas** fresco, original, variado y de enorme calidad.

Interplay siempre se ha distinguido por su originalidad a la hora de programar. No hay más que recordar joyas como **«Clay Fighters» o «Rock & Roll Racing»** para darse cuenta de que esta compañía siempre aporta algo distinto a géneros como la lucha o la competición automovilística. En este caso hablamos de una modalidad tan clásica como la mezcla de plataformas y acción, y sin embargo Interplay también sabrá ofrecer algo diferente, aunque para ello tenga que recurrir **a los más primitivos y naturales actos fisiológicos** del hombre.

Sin embargo el fin es tan loable como limpiar el mundo







Pronto estará disponible la **versión Pal de «Actriser 2»**, un juego que os abrirá las puertas a una nueva dimensión en lo que se refiere a aventuras **para la Super.** Se tratará de una epopeya situada en un reino imaginario, en la que la compañía americana **Enix** os invitará a protagonizar una **desencarnizada lucha contra las Fuerzas del Mal,** lideradas por **Tanzra.**

Siete fases, que podréis seleccionar aleatoriamente, compondrán esta aventura realizada en base a unas cualidades técnicas impresionantes.



CONSOLA
super nintendo
COMPAÑÍA
enix
LANZAMIENTO
diciembre



El protagonista de esta espectacular aventura contará con unas cualidades que rozarán lo sobrehumano. Aquí le tenéis luchando a espadazo limpio.

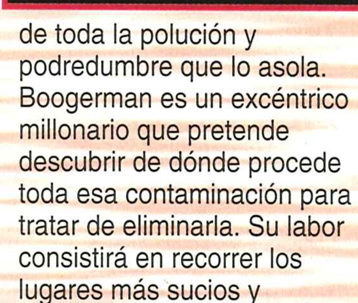
actriser 2

Las animaciones del personaje protagonista van a ser realmente impresionantes, tanto por su calidad técnica como por los "espeluznantes" efectos de sonido que las acompañan.









La "potencia" de los actos fisiológicos del amigo Boogerman podrán regularse sujetando más o menos tiempo el correspondiente botón. Las consecuencias resultarán de lo más variado y divertido.

de toda la polución y podredumbre que lo asola. Boogerman es un excéntrico millonario que pretende descubrir de dónde procede toda esa contaminación para tratar de eliminarla. Su labor consistirá en recorrer los lugares más sucios y siniestros **repartiendo eruptos, ventosidades, mucosidades y salivazos** para eliminar a todos sus enemigos (aún más repugnantes que nuestro héroe) hasta encontrar al responsable del caos: el malvado **Boogermeister.**

Pero lo más importante es que lo que en principio puede pareceros realmente divertido (todos **los sonidos son digitalizaciones reales,** sin ningún tipo de censura o tapujo), se convertirá en un juego repleto de sorpresas, **con las justas medidas de saltos y lucha,** y con un desarrollo que os mantendrá pegados a la pantalla.

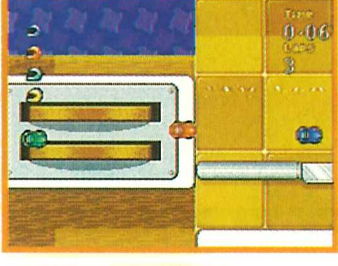


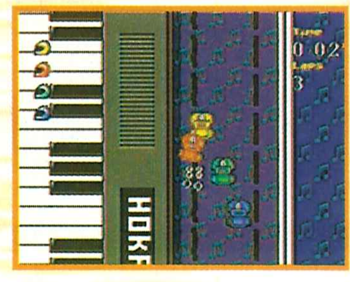
boogerman

micromachines 2

Los nuevos circuitos resultan muy atractivos, con virajes mortales y muchas sorpresas.

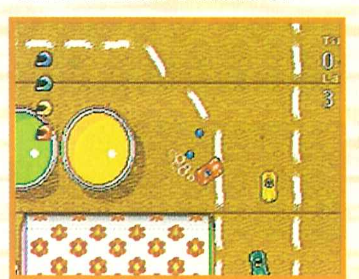
CONSOLA
mega drive
COMPAÑÍA
codemasters
LANZAMIENTO
diciembre

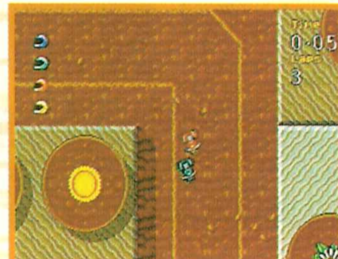




Motos trike (3 ruedas), nuevos camiones, coches de Fórmula Indy, Wolkswagen escarabajo, Ferraris, volquetes de obra, coches de rally, overcraft o los espectaculares helicópteros, junto con **nuevos circuitos** como el espectacular estanque o el difícil trazado situado en plena taza del wáter, compondrán la **segunda parte de uno de los juegos más divertidos de la historia de Mega Drive.**

El número de circuitos aumentará **hasta ¡54!, con 16 escenarios diferentes y nuevos modos de juego.** Entre ellos estará un interesante **Súper Liga** donde dieciséis corredores competirán divididos en cuatro grupos, o la posibilidad de **competir contra el cronómetro.**





Además, y gracias a la tecnología desarrollada por Codemasters en el **J-Cart** y a la posibilidad de utilizar dos jugadores un mismo pad, podrán jugar **ocho amiguetes a la vez.**

PETE WILLIAMSON: "HEMOS DUPLICADO CASI TODOS LOS ELEMENTOS DE LA PRIMERA PARTE"

__Pete Williamson__ pertenece al grupo de programación __Supersonic Software,__ responsable de esa maravilla técnica y jugable que se llama __«Micro Machines 2»__ y pronto podremos cargar en nuestras Mega Drives.

HOBBY CONSOLAS: ¿Cómo se os ocurrió la idea de programar «Micro Machines 2»?

PETE WILLIAMSON: *Codemasters consideró que «Micro Machines 2» era un lógico paso adelante, en vista del éxito cosechado por la primera parte de la serie. Hacia finales de 1993 Codemasters ya estaba buscando un equipo de programación para producirlo. Supersonic Software acababa de culminar su último proyecto, y además había trabajado ocasionalmente para Codemasters. Por tanto, cuando nos ofrecimos a realizar «Micro Machines 2», a todo el mundo le pareció bien.*

H.C.: ¿Cuánto tiempo os llevó programar el juego?

P.W.: *Tuvimos 11 meses muy ajetreados. ¡No parábamos ni por la noche ni los fines de semana!*

H.C.: ¿En qué formatos va a salir «Micro Machines 2»?

P.W.: *En un principio, saldrá para Mega Drive a tiempo para la campaña navideña, alrededor del 25 de noviembre. Codemasters también tiene previsto lanzar una versión para Game Gear, que probablemente saldrá en torno a la primavera de 1995.*

H.C.: ¿Cuál será el principal atractivo de «Micro Machines 2»?

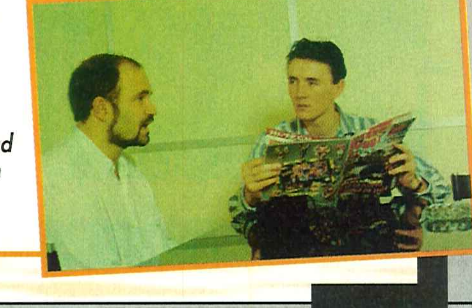
P.W.: *Su jugabilidad. Este cartucho es inmensamente jugable, especialmente con la ayuda del dispositivo J-Cart (adaptador de Codemasters para 4 jugadores), y la consiguiente opción de 8 jugadores simultáneos.*

H.C.: ¿Cuáles son las principales características y ventajas de «Micro Machines 2» con respecto a la primera parte de la serie?

P.W.: *«Micro Machines 2» es mucho más extenso que su predecesor. Hemos intentado duplicar casi todos los elementos de la primera parte: el número de circuitos (ahora hay 54), 16 escenarios en lugar de 6, 16 nuevos personajes y 17 vehículos. También hemos incluido una opción inédita en el modo de 1 jugador: la Súper Liga. Todos los circuitos de «Micro Machines 2» son nuevos, y hemos tratado de incluir elementos interactivos en cada uno de ellos, como por ejemplo el viento, la lluvia e incluso mazorcas giratorias.*

H.C.: ¿Existe alguna posibilidad de que programéis una versión para Super Nintendo? ¿Habrá una tercera parte del juego?

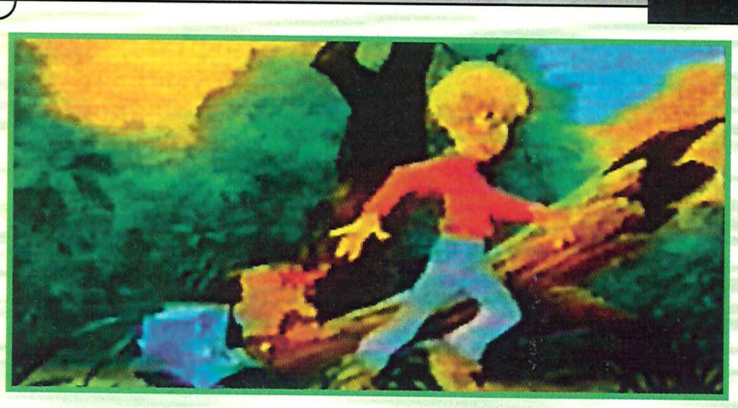
P.W.: *Al no tener licencia de programación para las consolas Nintendo, Codemasters no va a distribuir «Micro Machines 2» en Super Nintendo, aunque es posible que en Navidades la licencia le sea concedida a otra compañía para su futuro lanzamiento en el Cerebro de la Bestia.*
Por otra parte, pienso que «Micro Machines» va a salir en las nuevas consolas, y me gustaría que Supersonic Software se encargara de convertirlo a esos formatos. Pero no hay nada decidido




El siguiente paso adelante
Manchester U
AC Milan
FIFA 95
SOCCER
DEPORTIVO
Con más de 100 de los mejores clubs de Europa luchando por once títulos de liga, sólo los mejores adaptados sobrevivirán. FIFA Soccer'95 ofrece más de 200 equipos de los mejores del mundo. Descubre por ti mismo qué continente es superior en fuerza, habilidad e instinto futbolístico.
Los jugadores mueven mejor el balón, realizan más y mejores asistencias.
Nuevos pases por alto, que necesitarás para luchar frente a frente con los nuevos portero.
Los goles son resultado de los pases por alto, de los pases a la altura del cuerpo y de los lanzamientos con efecto.
¡Lanzamientos más ajustados! ¡Jugadores más rápidos! ¡Pases más potentes!
DISPONIBLE EN SEGA MEGADRIVE.
FIFA
FIFA SOCCER '95
EA SPORTS
EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
MEGA DRIVE
© 1994 Electronic Arts. EA SPORTS y el logo de EA SPORTS son marcas registradas de Electronic Arts. Electronic Arts es una marca registrada de Electronic Arts.
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

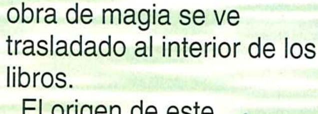
the pagemaster

CONSOLA
super nes-mega drive
COMPAÑÍA
virgin
LANZAMIENTO
diciembre





MD



MD

«The Pagemaster» se tratará de una alucinante experiencia que os llevará a recorrer **los títulos más clásicos de la literatura universal.** ¿Cómo? Pues de la mano de su joven protagonista, **Richard Tayler,** un niño que por obra de magia se ve trasladado al interior de los libros.

El origen de este videojuego, que llegará proximamente **a Super Nintendo y Mega Drive,** no es otro que una película con la que la Twentieth Century Fox pretende arrasar en taquilla estas Navidades. Y razones de éxito no le faltarán, tanto por un guión en el que **personajes reales interactúan con dibujos animados,** como por el elenco de actores encabezados por **MacCaulay Caulkin** (¿recordáis al niño de "Solo en casa" o "Mi Chica"?) y **Christopher Lloyd**, que de profesor chiflado en "Regreso al Futuro" o de Fétido Addams pasará a dar vida a este misterioso Amo de las Páginas.

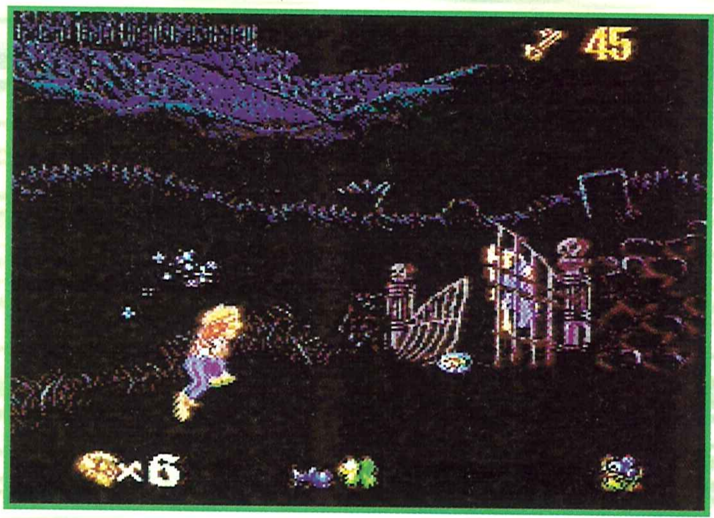


SN



SN

Entre libro viviente y el malo de turno, el pequeño Richard tendrá la oportunidad de acceder a espectaculares fases de bonus como las que os mostramos es estas dos pantallas. Mucha agilidad y un completo dominio de la situación es todo lo que necesitará para obtener las siempre apetecibles bonificaciones.



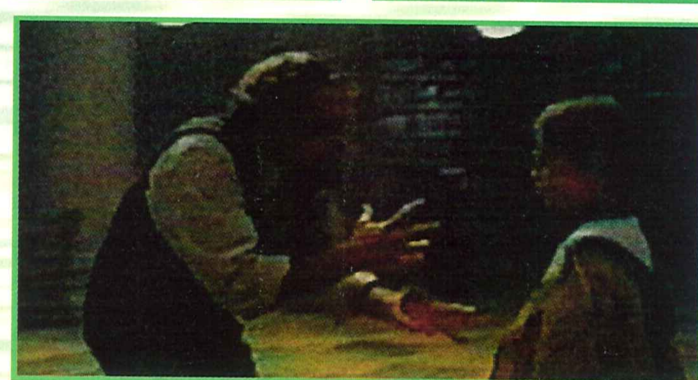
SN



SN



MD



Los chicos de **Probe** se han encargado de programar este juego, que contará con la nada despreciable cantidad de **16 megas en ambas versiones**. Con una historia que seguirá fielmente el argumento de la película, la compañía **Virgin** os invitará a asumir el papel de Richard Tayler para adentraros en tres fases que se dividirán en función de su desarrollo temático: **novelas de terror, de aventura y de fantasía**. Así, Frankenstein, Mister Hyde, Long Jonh Silver, el capitán Ahab o el Lobo Feroz cobrarán vida para impedir que Richard regrese a la realidad.

Aparte de su argumento, os encontraréis con **un juego excelentemente realizado,** con unos gráficos de lujo en los que destacarán los movimientos del protagonista.

No, esta imagen no pertenece al juego sino a la película "The Pagemaster", protagonizada por el joven MacCaulay Caulkin y Christopher Lloyd.

CID FCA!

Empezaron a jugar con Super Metroid en 1994.

PALOMA GOMEZ
Nunca ha besado a un chico. Pero ha tenido sensaciones increíbles.

MARTA GUTIERREZ
No se presentó al examen de Selectividad. Pero sabe lo que es bueno.

ALICIA LOPEZ
Nunca ha sido invitada a una fiesta. Pero se lo ha pasado como si hubiera ido.

AÑO 2050, TODAVIA ESTAN EN ELLO.

No pierdas ni un segundo. Empieza cuanto antes con Super Metroid, porque sus 24 Megas le convierten en el juego más largo editado hasta el momento para Super Nintendo. Aunque si lo prefieres, tienes una versión para tu portátil: Metroid II. Estás tardando mucho, deja de leer este anuncio y ponte manos a la obra.

SUPER METROID
SUPER NINTENDO
GAME BOY
METROID
RETURN OF SAMUS
JUGADOS POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO

Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

konami se establece en españa

LA PRESTIGIOSA COMPAÑIA NIPONA HA DECIDIDO DISTRIBUIR SUS PROPIOS CARTUCHOS EN NUESTRO PAIS PARA AGILIZAR SU LANZAMIENTO Y EVITAR EL TRADICIONAL DESFASE ENTRE SU APARICION EN JAPON Y EN ESPAÑA. HAN EMPEZADO CON CINCO TITULOS BASTANTE FUERTES, PERO NOS DICEN QUE LO MEJOR TODAVIA ESTA POR LLEGAR.

Hace unas semanas recibimos en nuestra redacción a los responsables de que **Konami ya esté representada en nuestro país**. Nos contaron que habían decidido distribuir sus propios juegos y así evitar molestos retrasos. Y es que hasta ahora los cartuchos de Konami nos llegaban de la mano de Bandai, después de haber sido lanzados en Francia y en función del stock que allí hubiera. En consecuencia, siempre nos llegaban tarde.

Su intención es **ir poniendo los juegos en el mercado al mismo ritmo que en Japón,** limando las enormes diferencias de fechas que sufren los cartuchos. Para empezar **van a igualarnos con el resto de Europa,** trayéndonos cinco cartuchos que ya están rompiendo en Alemania.

Claro que todo esto que os estamos diciendo se aplica sólo a **los cartuchos de Nintendo (Super Nintendo y Game Boy)**. Los juegos de Mega Drive los seguirá llevando Sega en función a un acuerdo previo.

Pero lo mejor es pasar de rollos y **enseñaros los juegos que quizás ya mismo estén a vuestra disposición**.

T.T.A. WILD WACKY SPORTS (SN)





*Los **Tiny Toons** vuelven a Super Nintendo, pero no para protagonizar un cartucho de plataformas, sino para deleitarnos con **las pruebas deportivas más locas del momento.** Hasta **cuatro jugadores** podrán competir para probar su habilidad a la hora de nadar, cortar árboles o lanzar cohetes al espacio.*

T.T.A. WILD WACKY SPORTS (GB)



*Son pequeños, pero capaces de cualquier heroicidad deportiva. Sólo tenéis que dejarlos corretear **por vuestra Game Boy** para alucinar con su especial espíritu deportivo. Podréis competir **dos amigos** y elegir entre las **habituales pruebas deportivas** o los **originales juegos de sociedad** que sólo podía idear esta loca pandilla.*



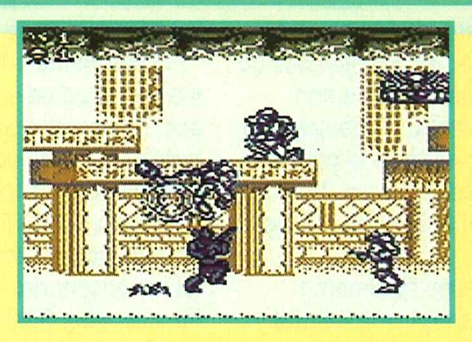


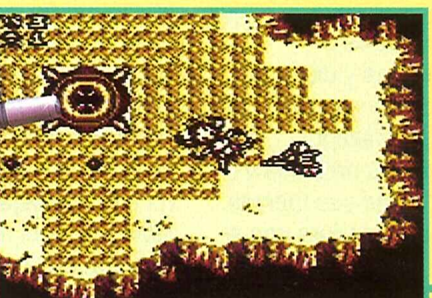
SPARKSTER (SN)

Está a punto de aparecer en Alemania. Es Sparkster, la increíble ***mascota de Konami*** *que nos alucinó a todos en sus* ***«Rocket Night Adventures»****. Esta vez va a ser Super Nintendo la que reciba una desbordante* ***descarga de acción, simpatía y calidad técnica.*** *La zarigüeya de Konami os asombrará con sus nuevas habilidades. No habrá enemigo, por grande que sea, que se le resista.*

PROBOTECTOR (SGB)

Nunca Probotector había tenido ***tanto color*** *en una Game Boy. Y es que estamos ante un cartucho que* ***aprovecha a tope las posibilidades del Super Game Boy,*** *para dotar del* ***ambiente apropiado*** *las aventuras más completas de estos héroes futuristas.*











THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN (SN)

Las andanzas televisivas de ***Batman y Robin*** *no podían encontrar mejor soporte que este cartucho de* ***16 megas para Super Nes.*** *En él visitarán una* ***Bat-cueva*** *llena de armamento, conducirán un* ***Bat-móvil*** *rapidísimo y lucharán con los peores villanos.*

TAMBIÉN KONAMI, PERO MENOS

Como ya os hemos dicho, Konami no va a distribuir sus juegos **para Mega Drive.** La encargada va a ser **la propia Sega,** que tiene tres grandes títulos en lista de espera. Quizá el que más os sorprenda sea **«Animaniacs»**, una aventura de plataformas en la que **se controla a tres personajes ¡a la vez!** Pero no perdáis de vista ninguno de los otros dos títulos. Van a traer cola...



ANIMANIACS



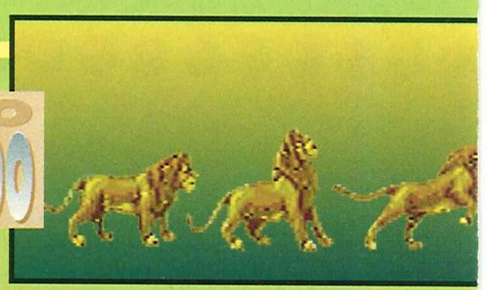
PROBOTECTOR



SPARKSTER







LOS LEONES TAMBIÉN SABEN JUGAR

THE LION KING

No os vamos a repetir la historia de Simba, ni pensamos explicaros otra vez las excelencias de una técnica que ha hecho que un sprite con forma de león adquiera una realidad insuperable. Tampoco os vamos a contar nada de la película quela mayoría ya estaréis deseando ver. Pero lo que sí vamos a hacer es profundizar en el juego, un juego que os encantará.

«The Lion King» os invita a recorrer diez fases totalmente distintas, que van evolucionando desde un simplismo infantil y colorista hacia una etapa sombría y oscura que arrastra al Simba adulto a enfrentarse con peligros poco sospechados al principio. El ritmo ágil y entrañable de las praderas y desiertos contrasta con la fuerza y dureza de Pride Rock, las entrañas del volcán y la guarida de Scar. Los cómicos y deslabazados movimientos del cachorro se convierten en gestos precisos y contundentes cuando Simba alcanza la plenitud de sus fuerzas. En suma, el juego madura con el protagonista y hace madurar al jugador que tiene que aprender las habilidades de personaje.

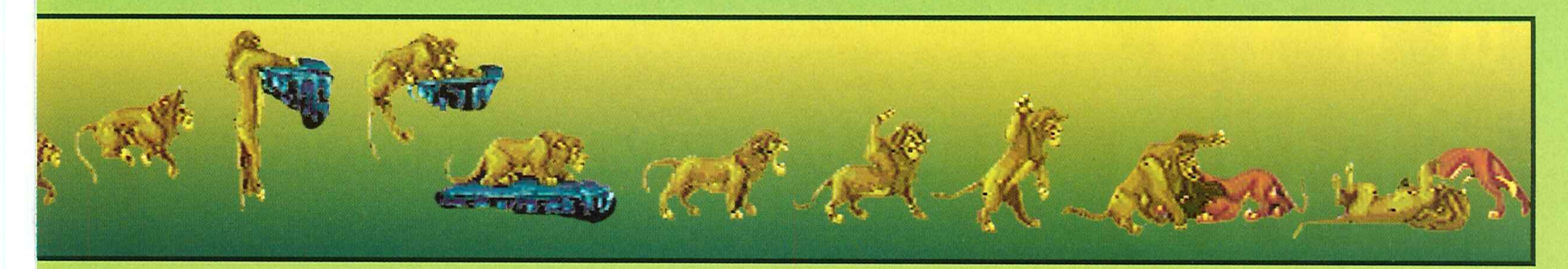
Precisamente en este continuo movimiento encontraréis la mayor virtud de este juego. Nunca se termina de mecanizar una acción, porque esa acción se modifica en cada fase. Nunca se termina de perfeccionar una rutina frente a los enemigos, porque Simba cada vez lucha de una manera distinta.

Por otro lado, «The Lion King» es un juego de plataformas. Con un saltador perfectamente animado, con plataformas integradas en los escenarios, con oportuna variantes, pero plataformas al fin y al cabo. Simba os obligará a estirar los brazos en un intento de empujarle hasta el otro lado del barranco, y os hará sufrir mientras engancha o no las colas de los hipopótamos. En una palabra, nunca estaréis lejos del sobresalto que sentiréis al ver hundirse el suelo bajo vuestras zarpas.

Algunas fases imponen un ritmo rapidísimo, en el que no está permitido el error y la acción os obliga a avanzar sin descanso. En ellas os dejaréis gran parte de vuestras vidas, hasta que memoricéis el mapeado. Otras fases proponen laberintos intrincados en cuyo interior se esconden los items que pueden favorecer el avance de Simba. En todo caso, la dificultad del juego se dosifica de modo que siempre podréis avanzar, pero nunca demasiado rápido. Todos los obstáculos son superables, pero necesitaréis concentraros a tope para vencerlos.

El rey de los animales os reclama. No le hagáis esperar demasiado, porque podéis perderos un montón de horas de diversión. Una diversión animal.





El mes pasado os mostrábamos algunas de las animaciones de Simba cachorro. Ahora podéis ver de lo que es capaz de adulto. La secuencia de movimientos del león frente al cachorro es mucho más fluida y bastante más completa.

A través de diez fases "salvajes", participarás en la aventuras de un pequeño cachorro de león que afrontará mil y un peligros hasta lograr convertirse en el Rey de la Selva.

Las Tierras del Reino

Cómo debe actuar un cachorro de león y cuáles son sus habilidades



MD

Ésta es una buena fase para que aprendas a controlar todos los movimientos de Simba. Habrá ocasión para colgarse y trepar sobre todo tipo de plataformas.



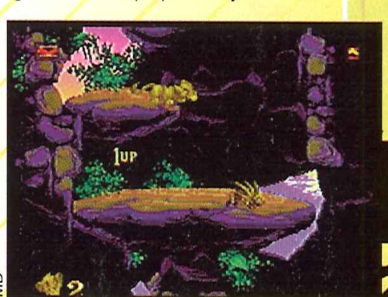
SN

Los primeros enemigos de Simba no entrañan demasiado peligro. Bastará con saltar o rodar para deshacerse de todos ellos. Un buen gruñido a tiempo puede ayudar.



MD

En las copas de los árboles se oculta una buena cantidad de objetos interesantes. Aprovecha la ocasión para investigarlos. No te decepcionará lo que encuentres.

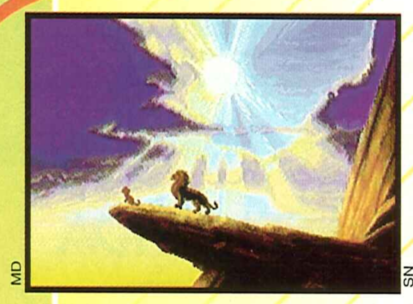


MD

Fuera del camino principal suele haber jugosas sorpresas. Una vida extra custodiada por un erizo es un premio que difícilmente puedes dejar escapar. Demuestra tu valor.

Estoy Impaciente por ser Rey

Monos, rinocerontes, avestruces y los saltos más complicados



MD

En casi todas las fases puedes disfrutar de una presentación que emula alguno de los momentos clave de la película. Un buen modo de no perderte en el argumento.



SN

La avestruz es un compañero de viaje impredecible. Cabalgando en su lomo, Simba debe evitar los nidos de pájaro y los obstáculos del suelo. Reflejos y rapidez ante todo.



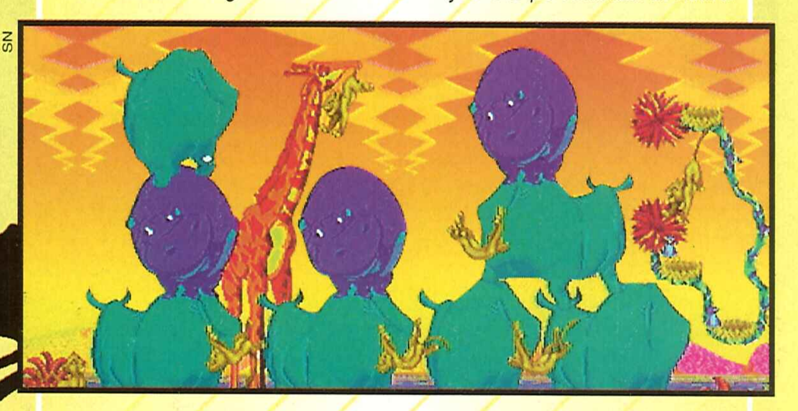
SN

Los monos lanzan a Simba de un lado a otro, pero no siempre en la dirección justa. Usando la cabeza y su rugido, el león tiene que cambiar la orientación de alguno de ellos.



MD

Los troncos flotantes no son difíciles de superar, siempre que Simba calcule el momento justo del salto. Si falla en sus cálculos, perderá una vida y tendrá que comenzar de nuevo.



SN

Difícil papeleta se le presenta a nuestro leoncito. Tiene que atravesar por encima del río agarrándose a las colas de los rinocerontes y a las orejas de los hipopótamos. Lo malo es que ninguno deja de moverse, por lo que Simba debe calcular los saltos con sumo cuidado. Y si cae al agua, a volver a empezar.



El Cementerio de Elefantes

Los peligrosos dominios de las hienas



Un pequeño laberinto a base de huesos de elefantes obligará a Simba a poner en práctica todo lo que ha aprendido en sus correrías por las tierras del reino.



Una nueva posibilidad: trepar por las paredes. Las garras del cachorro tienen que buscar todas las grietas para ascender por escarpadas paredes de piedra.



Las hienas van a poner en apuros a Simba. Muchas veces debe saltar sobre ellas para atontarlas, pero otras puede esquivarlas agarrando los huesos que sobresalgan.



Hienas, huesos que se rompen después de pisarlos, saltos al vacío... Sólo faltaban los buitres para terminar de complicar la pequeña gran aventura de Simba.

La Estampida

Una carrera loca con el peligro en los talones



Posiblemente es la fase más espectacular del juego. Simba se ve rodeado de bisontes que van a hacer lo imposible por pisotearle. Su única posibilidad es esquivarlos.



El cachorro tiene que pensar muy bien hacia qué lado quiere huir. No todos los bisontes corren igual de rápido, así que debe estudiar sus movimientos o terminará aplastado.



Claro que no sólo hay peligro detrás, sino que también hay que estar atento al suelo. Las piedras que aparecen de repente resultan tan peligrosas como la estampida.

La magia de «The Lion King» reside en su personaje, sus animaciones, sus decorados, su jugabilidad... En fin, acabarías antes si te preguntases ¿qué no es mágico en este cartucho?



Permiten acceder a una fase de bonus.



Rellenan totalmente la barra de energía.

Rellenan la mitad de la barra de energía.

Mucho cuidado o perderá una vida.



Aumentan la barra de energía de Simba.

Aumentan el poder del rugido de Simba.



Bichos variados a la carta

Las vidas extras (1 Up) y las continuaciones (con forma de sol) son los únicos objetos "inanimados" del juego. Por su parte, la mayoría de los items capaces de facilitar tu aventura que vas a encontrar son escarabajos que sirven de alimento a Timon y Pumbaa.





El mapeado de esta fase es un complicado laberinto. Un solo error y Simba acabará en algún pozo lleno de zarzas, del que será difícil salir con la barra de energía intacta.

EL EXILIO DE SIMBA

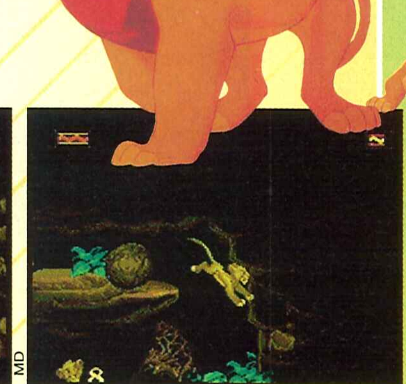
Plataformas y laberintos a toda velocidad



Si nuestro leoncito se para, le caerán encima un montón de rocas. Si corre a ciegas, puede ser víctima de erizos y zarzas. La solución es memorizar el camino y ser prudente.



Simba debe aplicar en esta fase todo lo que ha aprendido, pero con el agravante de tener que actuar a toda velocidad, saltando y trepando en décimas de segundo.



Nuestro pequeño personaje se va a encontrar corriendo delante de enormes piedras como si fuera un Indiana Jones cualquiera. Si se para un momento, no podrá escapar.

HAKUNA MATATA

Un viaje a las cataratas más complicadas del mundo



De piedra en piedra y mojándose la cola en los arroyos, el pobre Simba se va a enfrentar a un montón de canales de agua capaces de acabar con la paciencia de un león.



Ranas escupidoras y arañas saltarinas se ponen de acuerdo con el difícil mapeado para terminar de complicar el paseo de Simba. Un salto a tiempo y se acabó el peligro.

Uno de los pasos más complicados de esta divertida fase es avanzar sobre los escurridizos troncos que conducen a la cascada. Lo mejor es buscar un atajo y evitar este tramo.



Si habéis superado la cascada os podéis considerar unos grandes plataformeros. Subir por troncos que se empeñan en bajar es una tarea de paciencia y habilidad.



Un gorila de considerables dimensiones se va a empeñar en no dejar pasar a Simba. Hay que esperar a que tire unos cuantos cocos, y luego saltar sobre él.

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
VIRGIN
Virgin/Disney
Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 8
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 24

Gráficos — 94

El movimiento de Simba y la calidad de los escenarios se ven perjudicados por la simpleza de algún fondo.

Música — 93

Oportuna. Cada fase está acompañada por la melodía que se corresponde con la escena de la película.

Sonido FX — 91

Simba gruñe como un león que aspira a ser rey. Los demás efectos son adecuados y tienen fuerza.

Jugabilidad — 94

La rapidez de Simba compensa las dificultades que encontraréis para habituaros a su control.

Adicción — 93

Es largo y difícil. Pero lo más importante: resulta tan divertido que tardaréis en separaros de él.

Total — 94

Juegos como éste no necesitan el apoyo de una película para llamar la atención. Merece la pena tenerlo y disfrutarlo.

Lo Mejor

- Es variado, largo, completo y divertido.
- La rapidez con que Simba encadena sus saltos.

Lo Peor

- Algunos escenarios tienen menos detalles de lo que se podía esperar.
- Puedes atascarte y desesperarte: tiene puntos difíciles de verdad.

LO MÁS NUEVO

Cuando ruge el león

Tienes que ser rápido de reflejos, tener la ideas muy claras y no arredrarte ante las plataformas difíciles. No necesitas más para disfrutar como un animal de este cartucho que reúne todas las características que convierten un buen juego en un juego genial. Incluida esa chispa que sólo lucen los mejores.

No merece la pena opinar por separado de las versiones para Super Nintendo y Mega Drive, porque las leves diferencias que presentan sólo se notan por comparación. En ambos cartuchos descubriréis un Simba grande y bien animado, dentro de unos escenarios precisos. En la versión para SN algunos escenarios tienen más detalles que en la versión MD. Por contra, el Simba de Sega reacciona mejor y más rápidamente a las órdenes del pad. Aunque todo es cuestión de acostumbrarse.

Ambos son igual de completos, largos y difíciles, y ambos os atraparán con la misma fuerza. Son dos juegos que se pueden tildar de altamente recomendables para que toda la familia se divierta "de una forma salvaje".

Teniente Ripley

EL DESTINO DE SIMBA

Llegó el momento de aprender a manejar las garras



La primera misión del Simba adulto es volver a las tierras de su reino. Sin embargo, el camino está lleno de peligros que le van a hacer usar sus garras.



Los monos se presentan ahora como un enemigo poco temible, pero muy molesto. Se dedican a lanzar piedras que van mermando la energía de Simba.



Para evitar las marañas de zarzas, Simba tiene que demostrar que con la edad no ha perdido nada de su agilidad. Aferrarse a los salientes es fundamental.



Las panteras van a intentar por todos los medios que Simba no llegue a su destino. Algunas veces salen en manadas y sólo las garras pueden detenerlas.

¡PREPARATE!

En el interior de la guarida de las hienas



Fuentes de lava, murciélagos, desprendimientos de piedras... no va a ser nada fácil llegar al cubil de las hienas con la barra de energía llena. Simba debe avanzar rápido, pero sin precipitarse.

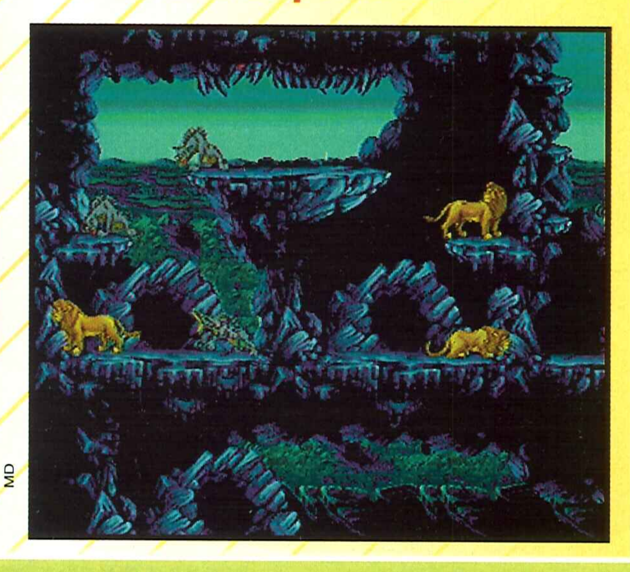


Ahora ya no podéis eliminar a las hienas saltando sobre ellas. Ha llegado el momento de enseñarles todo lo que sabe hacer un Rey León con sus garras, y no nos referimos sólo a dar zarpazos...

EL REGRESO DE SIMBA

Un laberinto de cavernas defendido por hienas


SN


MD

Para superar esta fase, Simba debe recorrer un complejo laberinto entrando y saliendo de una gruta a otra. Tiene que atinar con la puerta correcta, pero antes de atravesarla necesitará librarse de todas las hienas que la custodien. Nada fácil si tenéis en cuenta que el laberinto es largo y abundan las hienas.


MD

Aparte de luchar contra el cobarde Scar, Simba ha de perseguirlo atravesando peligrosas plataformas.

PRIDE ROCK

El duelo a muerte con el usurpador Scar


MD

La escalada se ha convertido, en el transcurso del juego, en uno de los puntos fuertes de Simba. Si cae de alguno de estos riscos, acabará convertido en un león chamuscado.


MD

Scar es básicamente un cobarde. Cuando Simba lo voltee tres veces, huirá hacia la cima de la montaña y el nuevo rey tendrá que perseguirlo hasta que consiga acorralarlo.


MD

Simba debe darse mucha prisa a la hora de cambiar de plataforma. El fuego provocado por los rayos perseguirá al león de un lugar a otro sin darle tregua.

Pumbaa y Timon se encargan de los bonus



Si cogéis el escarabajo adecuado, terminaréis en una de estas dos fases de bonus protagonizadas por los amigos de Simba. En la primera, Pumbaa ha de procurar comer todos los escarabajos que pueda. En la segunda, Timon debe correr tan rápido como pueda, recogiendo ítems antes del tiempo límite.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
VIRGIN
Virgin/Disney
Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 8
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: De 0 a 3
Megas: 24

Gráficos — 95
Las animaciones de Simba son impresionantes y los decorados, extraídos del film, están llenos de color.

Música — 94
Son las melodías de la banda sonora original, que se adecúan perfectamente con el tono de cada fase.

Sonido FX — 90
El rugido de Simba es un poco "light". De los demás, la mayoría son correctos y alguno impresionante.

Jugabilidad — 93
Difícil de controlar hasta que os habituéis a vigilar a la vez sus cuatro patas. Su salto es un poco lento.

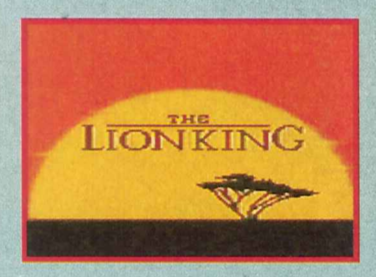
Adicción — 93
Desde luego no es nada fácil, pero precisamente eso os garantiza diversión para mucho tiempo.

Total — 94
Todos los aspectos de este cartucho están cuidados con esmero, empezando por el movimiento de Simba. No os defraudará.

Lo Mejor
- Muchas fases, largas y difíciles.
- Las animaciones del personaje en sus dos etapas de crecimiento.
- Los escenarios y sus perspectivas.

Lo Peor
- Algunas fases pueden hacerse desesperantes.
- El rugido no es muy contundente.
- La escasa variedad de enemigos.

GAME GEAR



PLATAFORMAS
VIRGIN
Virgin/Disney
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 86
La animación de Simba se mantiene en la línea de la versión 16 bits, salvando las diferencias, claro.

Música — 85
La banda sonora de la película con las consiguientes limitaciones, pero muy agradable.

Sonido FX — 80
En el apartado sonoro se echa en falta un poco de variedad. Los efectos son cortitos y sin mucha fuerza.

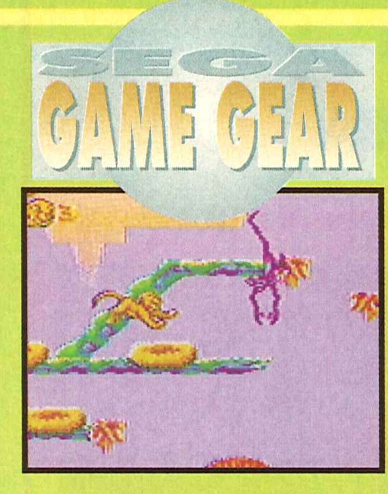
Jugabilidad — 87
Los increíbles saltos de Simba se controlan con facilidad, siempre que no os salgáis de la pantalla.

Adicción — 87
Es largo y sus tres niveles de dificultad contentarán a todos independientemente de su habilidad.

Total — 86
Una buena adaptación de la versión de 16 bits. Sabe buscar soluciones interesantes a la limitación propia de la máquina.

Lo Mejor
- Tres niveles de dificultad para todos los gustos.
- Rápido, divertido y con múltiples alternativas.

Lo Peor
- La reducida pantalla no permite calcular bien los saltos.





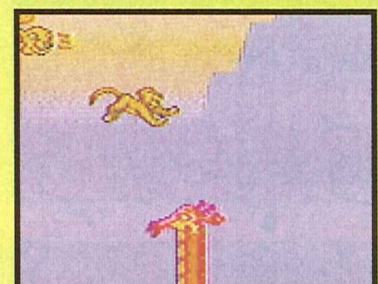




Virgin ha sabido realizar una correcta versión para la portátil de Sega, en la que brillan las animaciones de Simba.



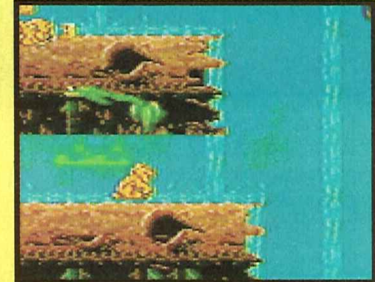
El argumento del juego resulta igual de fiel a la película en todo lo esencial. Las hienas siguen siendo el enemigo a batir.



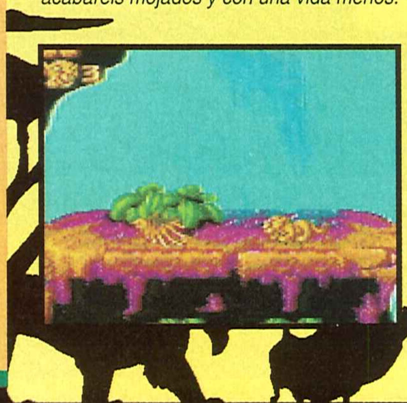
Simba se va a encontrar con plataformas de todo tipo, forma y tamaño. Con unos buenos reflejos, adiós a los problemas.







Mucho ojo con los ríos. Un paso en falso y acabaréis mojados y con una vida menos.



Todo es posible para el Rey

El Rey León ha sido capaz de introducirse en la portátil de Sega manteniendo casi intactas sus cualidades jugátiles. Es cierto que no es el mismo juego que el de Mega Drive, pero en todo caso hay que reconocer que la conversión realizada ha sido mucho más que digna.

Las animaciones de Simba son interesantes, los escenarios tienen un brillante colorido y la música acompaña con ritmo una acción marcadamente plataformera. Quizá lo mejor sea lo bien que se ajusta la dificultad a los distintos jugadores, con niveles que van de lo sencillito a lo auténticamente complicado. Al final, «The Lion King» siempre merece ser disfrutado.

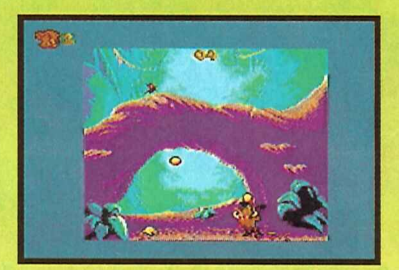
Teniente Ripley







Para los olvidados poseedores de una Master, «Lion King» va a ser como una bendición caída del cielo en forma de una gran conversión.

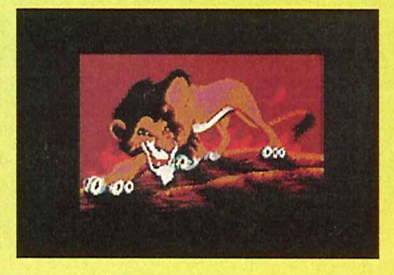


Si Pumbaa coge suficientes escarabajos y evita las arañas, Simba puede ver incrementado su marcador de vidas .

Tanto en su etapa infantil como en la adulta Simba va a conservar su enorme gama de habilidades, como la del salto.









Nidos, rinocerontes y monos juguetones. La historia se repite para que nuestro león demuestre que es un hábil saltador.





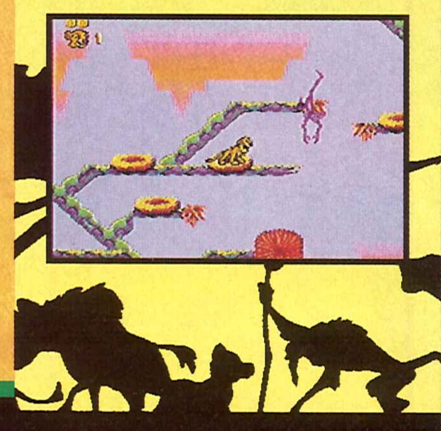
No sabréis los que es auténticamente difícil hasta que os enfrentéis a la fase de las cascadas. Un laberinto muy peligroso.

Disney vuelve a la carga

El equipo que forman Disney y Virgin sigue dando ejemplo de calidad y buenas maneras. Después de ver «Aladdin» o «Jungle Book» ya no nos sorprende que sean capaces de coger un cartucho de 24 megas para 16 bits y convertirlo en una joya de jugabilidad para los 8 bits.

Han sabido mantener intactas las virtudes y posibilidades del argumento, para hacernos disfrutar a tope de unas preciosas plataformas llenas de color. La agilidad del personaje, la oportuna banda sonora y las distintas alternativas de juego convierten a este cartucho en altamente recomendable. Y más, viendo lo poco que se cuida a la Master últimamente.

Teniente Ripley



MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
VIRGIN
Virgin/Disney

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 86
A pesar de la limitaciones de la consola, descubriréis un mundo lleno de color y una animación soberbia.

Música — 84
La banda sonora original de la película acompaña a Simba a lo largo de toda su aventura.

Sonido FX — 79
Los efectos sonoros carecen de contundencia y son escasos, aunque cumplen su cometido.

Jugabilidad — 88
Manejar a Simba es muy sencillo, lo que hace que el juego resulte fácil y divertido para todos.

Adicción — 87
Los tres niveles de dificultad y sus numerosas fases conseguirán que el juego os dure lo suyo.

Total — 86
Nos encontramos ante uno de los juegos mejor animados para Master y que además cuenta con la dificultad adecuada.

Lo Mejor
- Las animaciones de Simba.
- Los variados escenarios en que se desarrolla la acción.

Lo Peor
- La fase de la estampida no impresiona tanto como debería.
- El sonido: podía haberse mejorado.



LO MÁS NUEVO

NINTENDO SUPER NINTENDO

UNA AVENTURA DE PELÍCULA

INDIANA JONES' Greatest Adventures

Hacía tiempo que todos esperábamos con impaciencia que Lucas Arts nos deleitara con un cartucho que recogiera las aventuras de "la otra" trilogía cinematográfica más entretenida de la historia. Después de ver las maravillas que han hecho con la serie «Star Wars», clamaba al cielo un programa que recogiera las aventuras del irrepetible Indiana Jones. Tras anteriores intentos de otras compañías en otros soportes (que por cierto han pasado con más pena que gloria), JVC nos trae para Super Nintendo las auténticas aventuras del profesor Indiana, en un fantástico juego digno de los excelentes films de Spielberg.

«Indiana Jones Greatest Adventures» es un cartucho muy similar en su concepción a los famosos programas de la serie «Super Star Wars», pero, obviamente, tomando como base la historia del peculiar arqueólogo americano. De este modo, nos encontramos con un juego que recoge una perfecta mezcla de géneros (plataformas, acción, conducción de diversos vehículos y buenas dosis de lógica), sólo que en esta ocasión, en vez de dividir las tres películas en otros tantos cartuchos, Lucas Arts ha incluido los tres films en un mismo juego. Sin embargo, no es una mezcla alocada e incongruente, todo lo contrario, cada "película" tiene su principio y su final, y sigue rigurosamente el guión original.

Durante todo el juego debéis controlar al bueno de Indiana, y desde un principio se puede comprobar cómo el personaje contiene todas las habilidades de las que hacía gala Harrison Ford: maneja el látigo, lo utiliza para dar saltos imposibles, dispara con su colt de la Segunda Guerra Mundial, reparte puñetazos con destreza, se arrastra, salta y hasta se sujeta el sombrero para no perderlo cuando las cosas se ponen feas. En el juego también se han incluido algunos fotogramas digitalizados de las escenas cumbre de las películas, así como diversos elementos que ya habréis visto en la mencionada «Super Star Wars», como la recolección de diferentes items, las fases en modo 7 y la aparición de los mismos enemigos que vimos en los largometrajes.

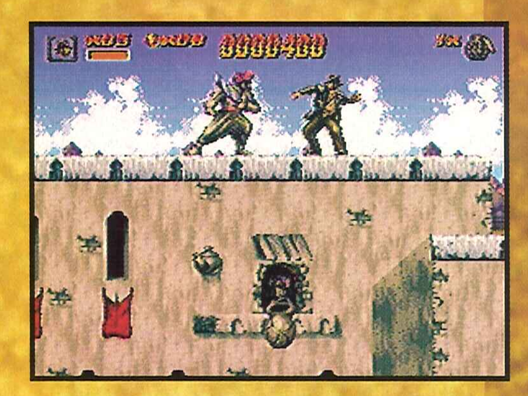
Eso sí, preparaos porque la unión de las tres películas hace que el juego alcance la impresionante cifra de casi 30 niveles, con la dificultad acostumbrada de este equipo de programación. Al fin y al cabo, nadie ha dicho que Indiana Jones lo haya tenido nunca fácil.











Indiana Jones' Raiders of the Lost Ark



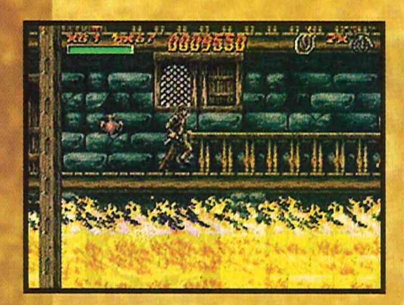
El manejo del látigo es fundamental durante todo el juego. Y en él Indiana es un auténtico experto.

La primera gran aventura del profesor Indiana. Encontrar el Arca de la Alianza supone un reto al alcance de muy pocos. ¿Serás capaz de desafiar a todo el ejército nazi?



Los soldados del III Reich se presentan como los enemigos a batir durante esta primera aventura.

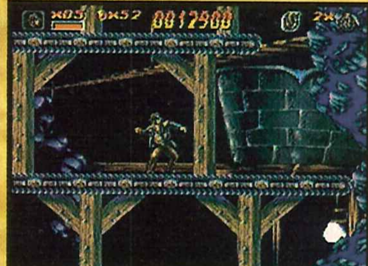






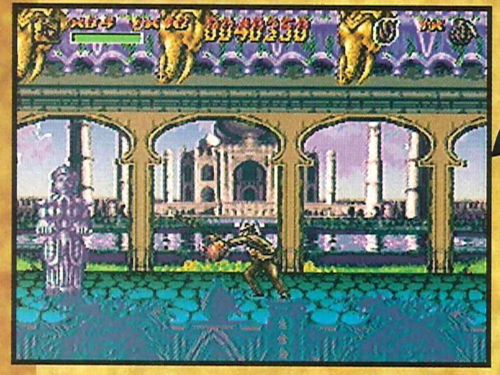




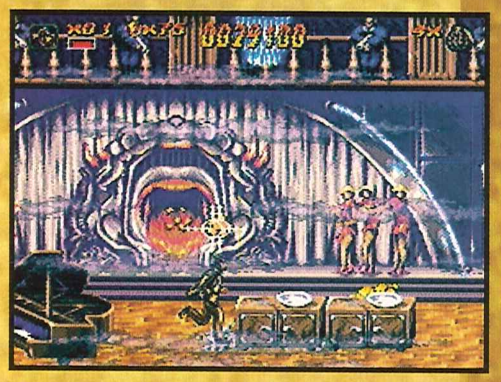




INDIANA JONES' and Temple of Doom



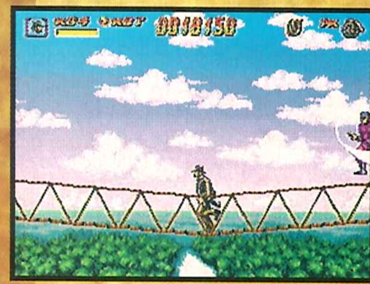
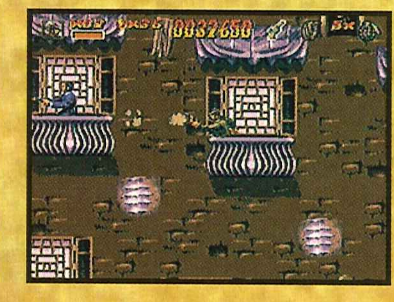
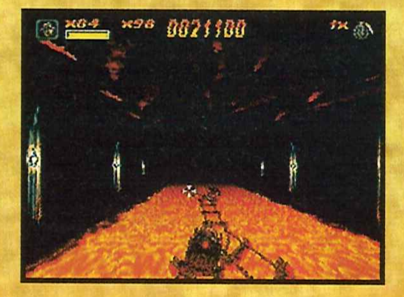
El Templo Maldito es un peligroso laberinto lleno de sorpresas. Sólo el ingenio os puede salvar.



Esta segunda aventura comienza en Shangai, donde la mafia china os pondrá en serios apuros.

El azar lleva a Indiana Jones, tras un accidentado paso por Shangai, a un recóndito lugar de la India. Allí le esperan innumerables peligros ocultos en el interior del Templo Maldito.








Oscar a los mejores movimientos

Lucas Arts se ha preocupado de dotar al personaje de una animación sobresaliente. Y es que no podía ser de otra forma, ya que el juego, sin un Indiana Jones que salte, maneje el látigo, dispare, pelee y escale edificios, habría quedado cojo. Sin duda, Indiana Jones tiene una "actuación" perfecta.











PLATAFORMAS/ACCIÓN
JVC
Lucas Arts
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 30 niveles
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 5
Megas: 16



Por supuesto, no podía faltar la famosa escena del tanque. ¿Seréis capaces de salir airosos de ella?

INDIANA JONES' and Last Crusade

Indiana se ve obligado a continuar la búsqueda del Santo Grial tras el fallido intento de su padre, el Doctor Jones. De nuevo el ejército alemán se interpondrá en su camino.





Gráficos — 93
Indiana se mueve como los ángeles, los decorados son sensacionales y el scroll parallax es perfecto.

Música — 91
Todas las melodías de John Williams en impecable sonido Dolby Sorround acompañan a la acción.

Sonido FX — 90
Una pasada, desde el ruido del látigo hasta los disparos y puñetazos, pasando por los sonidos de animales.

Jugabilidad — 91
Hacerse con Indiana no requiere mucho tiempo. Y luego comprobaréis que las posibilidades son múltiples.

Adicción — 91
¿Acaso las películas eran aburridas? Pues podéis imaginarlas con 30 fases y 3 niveles de dificultad.

Total — 92
Un nuevo lujo de Lucas Arts, con todos los ingredientes para volver a deleitar como lo ha hecho la serie Super Star Wars.

Con toda la magia de Spielberg

Fantástico. Cualquier fan de las películas de Indiana Jones puede sentirse orgulloso de este cartucho, que recoge perfectamente el espíritu de las aventuras filmadas por Spielberg.
Con un nivel técnico altísimo (mención especial para el apartado gráfico), el juego mantiene el interés durante todo su desarrollo, con algunos momentos de gran brillantez. Además, la ajustada dificultad, unida a los casi 30 niveles, hace que haya cartucho para rato. Si ya os gustaron los juegos de la serie «Star Wars», éste os va a volver locos.

Lolocop





No los perdáis de vista

Sin todos estos items que veis junto a Indiana, será realmente difícil que paséis una sola fase. Son las armas y objetos que pueden aumentar la vida de Indy. Normalmente suelen estar escondidos en extraños recipientes, así que procurad golpear cualquier objeto sospechoso que encontréis.

Lo Mejor
- Que por fin se haya tratado a Indiana Jones como se merece.

Lo Peor
- Que no haya más películas de este personaje para poder convertirlas en videojuegos.

LO MÁS NUEVO

ECCO
THE TIDES OF TIME

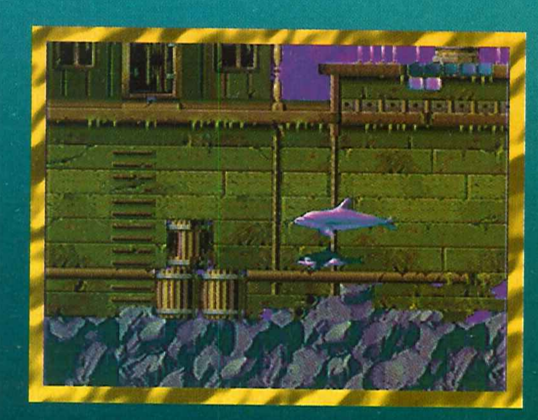
SEGA MEGA DRIVE

20.000 LEGUAS DE AVENTURA FUTURISTA

Cosas extrañas están sucediendo en el océano. Las criaturas marinas desaparecen y se oyen remotos cantos en los mares. Cantos que parecen una llamada procedente de más allá del tiempo. A veces, entre las olas, parece oírse un nombre, un nombre mítico que se repite de boca en boca: Ecco. El héroe que salvó los mares de la amenaza del Vortex también ha oído la llamada, y en seguida se ha puesto a buscar al cantor que pide auxilio. Lo que menos se espera Ecco, el delfín, es que los cantos que le reclaman vengan del futuro, de un futuro que sin él dejará de existir.

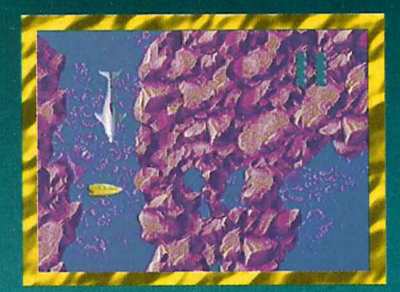
La cuestión es que el Vortex no está destruido como todos pensaban. Sólo dormita con la idea de volver al pasado, antes incluso del nacimiento de su delfín verdugo, para cambiar los acontecimientos ocurridos y que nadie pueda derrotarle. Los habitantes marinos del futuro lo saben y ven peligrar su mundo. Por esa razón buscan al héroe de las leyendas, y están dispuestos a hacerle viajar a lo largo de la corriente del tiempo hasta que dé con el Vortex y lo destruya.

Cuando nuestro protagonista empieza a indagar las extrañas llamadas, nada sabe de lo que le espera. Siguiendo las instrucciones de sus amigos encuentra los túneles del tiempo, y en él va a iniciar un viaje sorprendente que le llevará a mundos ni siquiera soñados. En el futuro los delfines volarán, los enemigos serán monstruos extraños, el mar se ►








Para vencer las corrientes, Ecco tiene que buscar objetos que corten el agua.



La Mega Drive recupera a uno de sus más inteligentes héroes en una aventura que discurre en pleno túnel del tiempo.

Entrada a otra dimensión



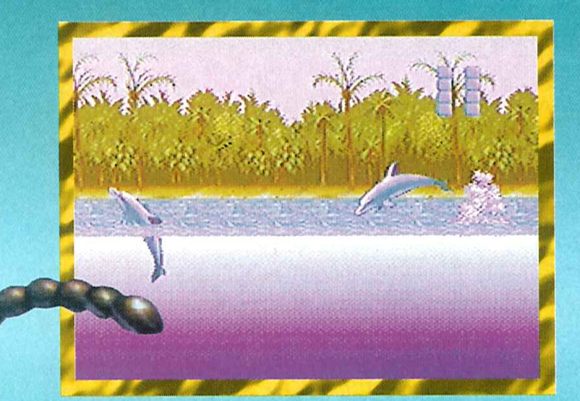
Si Ecco entra en los círculos concéntricos tomará un camino que le permite viajar en el espacio a lugares lejanos.





Atravesará una fase en 3D que le obligará a tocar todos los aros que encuentre. Sólo puede dejar escapar unos pocos.

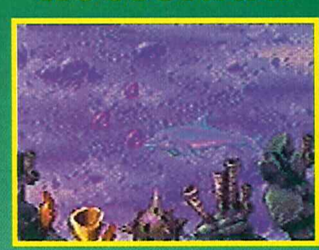








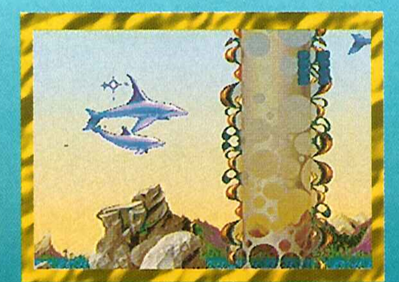
De primera necesidad



Ecco debe comer y respirar para seguir en forma. Los bancos de peces recuperan su barra de energía, pero salir a la superficie a respirar no siempre es fácil. En el fondo del mar puede encontrar burbujas salvadoras.

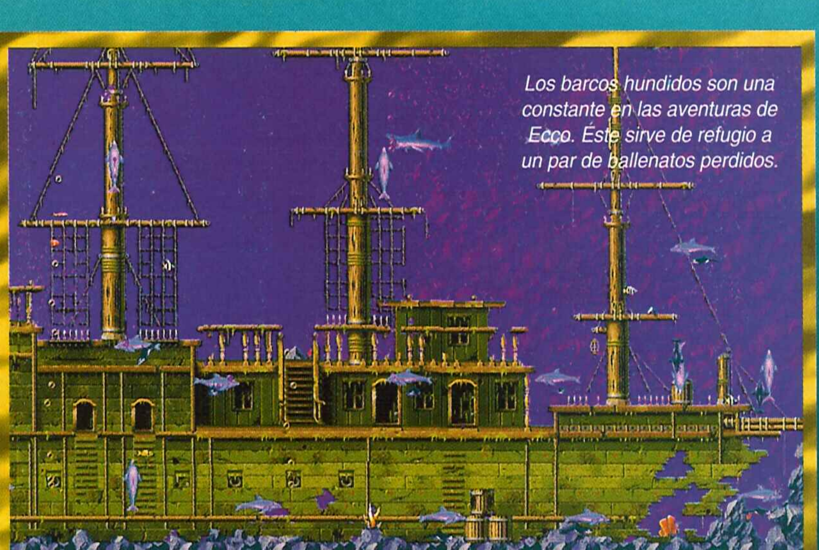







El futuro está lleno de túneles de agua aéreos. Tienes que ser hábil para no caer por los agujeros.




Los barcos hundidos son una constante en las aventuras de Ecco. Éste sirve de refugio a un par de ballenatos perdidos.

LO MÁS NUEVO



Sorpresa de las sorpresas, los textos del juego están traducidos al español. Que cunda el ejemplo.

Algunas piedras tienen la facultad de convertir a Ecco en otras criaturas, un pájaro en este caso.

Un tesoro en el fondo del mar

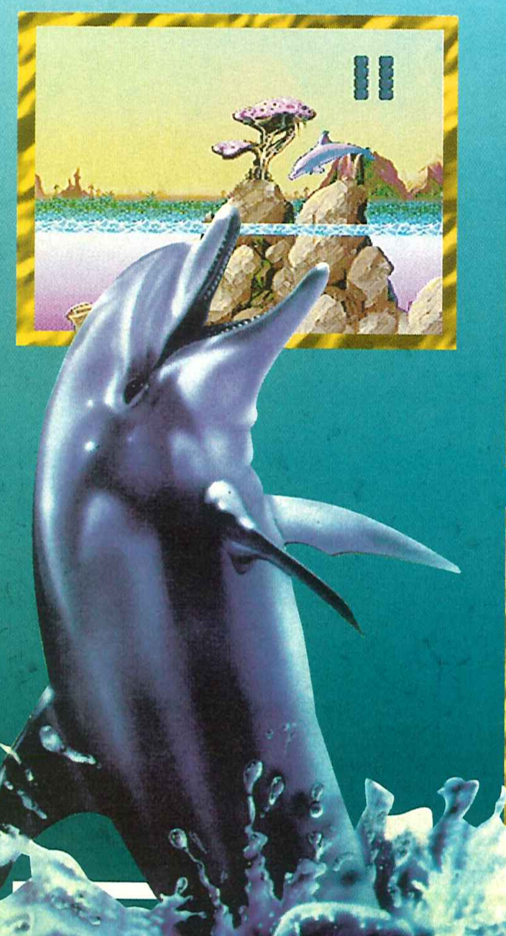
Después de tantas versiones de la primera parte, ya tocaba que Ecco volviera a Mega Drive con una nueva aventura. Básicamente os encontraréis con la misma estructura de fases laberínticas, objetos que hay que empujar y amigos que hay que salvar. Claro que ahora, es decir, en el futuro, hay cosas nuevas y extrañas que agilizan el juego y le dan la nota ideal de exotismo, para hacerlo distinto y otra vez atractivo.

Los que ya conocéis a Ecco sabréis de su enorme capacidad para absorber, y los que lo encontréis de nuevas no tardaréis en descubrirlo. Eso sí, si os va la acción desenfrenada, no apostéis por Ecco; el delfín prefiere demostrar la inteligencia de su especie aplicando mil y una estrategias.

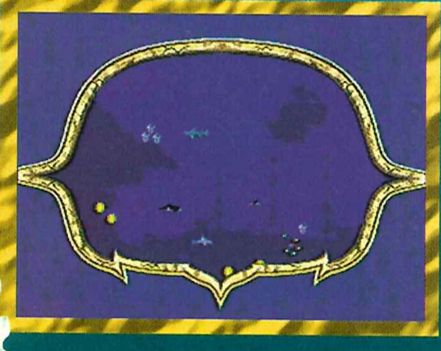
Teniente Ripley

➤ extenderá por el cielo en sucesiones de islas flotantes y corrientes aéreas, y habrá zonas donde los fondos tendrán una textura especial y unos colores brillantes.

El pasado y el futuro propondrán al delfín misiones entre la habilidad y la aguda inteligencia. Luchas en las que se requerirá fuerza física y laberintos donde el sonar será imprescindible. Allí, Ecco encontrará antiguos amigos y descubrirá nuevos enemigos, pero no cambiará su inteligente forma de ser. Y es que sin su cerebro, Ecco the Dolphin no es nadie.

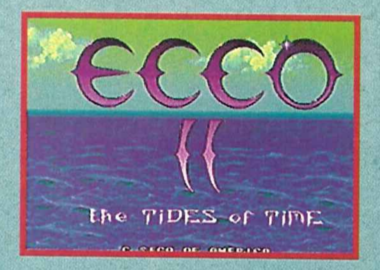






Para no perderse en los laberintos submarinos, Ecco cuenta con la ayuda de su sonar natural. Basta con que cante en una dirección para tener un completo mapa de la zona.

MEGA DRIVE



AVENTURA
SEGA
Novotrade

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Un océano
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 89
Ecco es el de siempre y los nuevos fondos oceánicos son preciosos, con unas texturas casi reales.

Música — 91
Las aventuras de Ecco vienen acompañadas de melodías agradables con todo tipo de variaciones.

Sonido FX — 89
Ha habido pocos cambios. Los ecos oceánicos y las voces de animales marinos suenan igual de bien.

Jugabilidad — 90
Si os hacéis con el manejo del delfín y os armáis de paciencia, descubriréis sus enormes posibilidades.

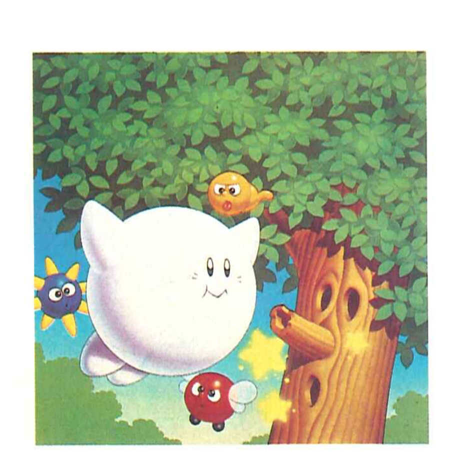
Adicción — 92
Siempre que no tengas prisa por llegar al final y te guste pensar y actuar, este juego te amarrará al pad.

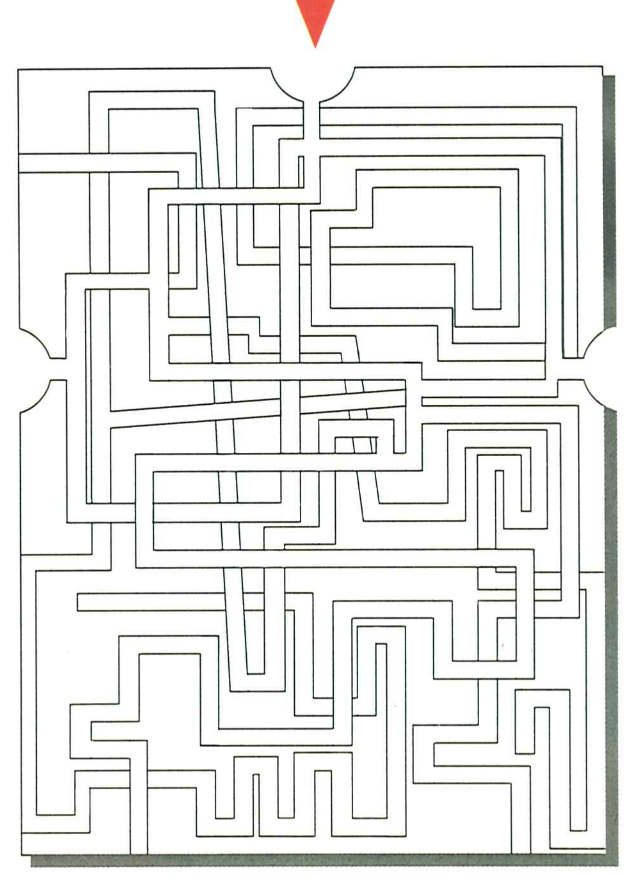
Total — 90
Un juego larguísimo plagado de posibilidades, con mil y una alternativas y precisos gráficos. ¿Qué más puedes pedir?

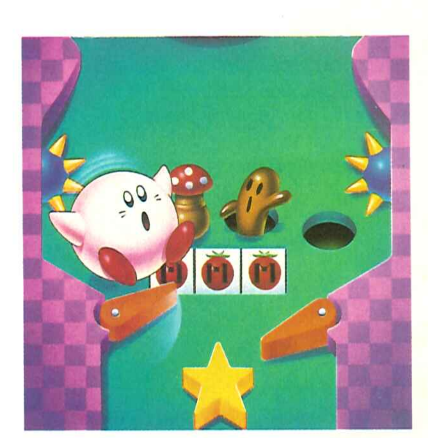
Lo Mejor
- Que los textos estén en español.
- Lo que se sufre y se disfruta a la vez.

Lo Peor
- Controlar a Ecco no es del todo fácil y requiere bastante paciencia.
- Algunos escenarios son muy parecidos a los de la anterior parte.

Te lo hemos puesto muy difícil.



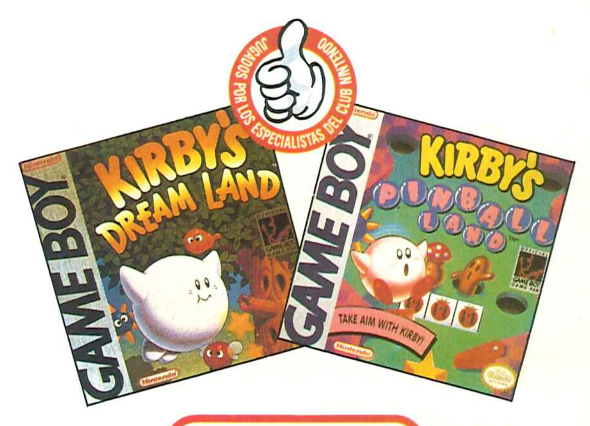




KIRBY'S DREAM LAND o KIRBY'S PINBALL LAND. He aquí el dilema.
Si coges el camino de KIRBY'S DREAM LAND vivirás las aventuras y desventuras de Kirby, el personaje más tragón de Nintendo.
Pero si sigues el camino de KIRBY'S PINBALL LAND te encontrarás con que este divertido glotón se ha convertido en una alocada bola de pinball que hará saltar los especiales de tu mismísimo Gameboy.

Decidirse no es tan fácil, ¿verdad?

UNA PISTA: Ambos caminos te conducirán a la máxima diversión. Pero si todavía no tienes claro cuál escoger, decídete por los dos.





Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

AUTOS LOCOS, CARRERAS LOCAS



Todos los circuitos tienen sus propias características. Conocerlos a fondo es fundamental para ganar carreras.



Conseguir el primer puesto en el campeonato no es fácil, pero con un poco de práctica todo se puede conseguir.





Street RACER

Es inevitable recordar el legendario «Super Mario Kart» nada más conectar este «Street Racer»». El desarrollo del juego es muy similar, y además ambos están basados fundamentalmente en el famoso Modo 7 de Super Nintendo. Mediante esta técnica gráfica, la Super puede realizar por hardware distintos efectos visuales, tal es el caso de rotaciones, acercamientos y zooms. Aplicado en concreto a juegos de coches, podéis ver cómo vuestro vehículo, colocado en el centro de la pantalla, se "desplaza" gracias a las rotaciones y demás movimientos de los circuitos.

En el mencionado «Super Mario Kart» estos efectos se realizaron con tal suavidad y perfección que ha servido como modelo para posteriores programas. Pues bien, Vivid Image ha logrado una calidad similar con este «Street Racer», con la dificultad añadida de que no utiliza el chip DSP (que normalmente se emplea para apoyar las operaciones con el Modo 7).

Dejando a un lado sus virtudes técnicas, este cartucho cuenta con suficientes opciones y modos de juego como para enganchar a cualquiera. En primer lugar, «Street Racer» contiene tres tipos de competiciones: "Practice", orientada a batir los records de todos los circuitos; "Championship", un campeonato de larga duración con varios circuitos y puntuaciones; y "Head to Head", para competir contra la máquina o bien hacerlo 2, 3 y hasta 4 amigos. Todo ello con ocho personajes a elegir, con sus diferentes características para golpear, saltar y perjudicar a los demás rivales.

Pero la cosa no queda ahí, porque los programadores han incluido la opción de organizar un curioso partido de fútbol-car, e incluso combates de "rumble" entre todos los coches. Así, tanto los aficionados a la velocidad como los que no lo sean quedarán satisfechos.





Cuatro mejor que uno

La posibilidad de participar dos, tres o cuatro jugadores es uno de los mayores alicientes del juego. Tal vez el hecho de ver la pantalla dividida en cuatro partes pueda resultar confuso en un principio, pero en poco tiempo os acostumbraréis. Aunque se reduzca el espacio de visión y el juego pierda espectacularidad, la diversión que supone disputar una carrera con otros tres amigos merece la pena.









Head to Head, duelo a muerte

La clásica competición de uno contra uno, o "Modo Versus", no podía faltar en un juego con tantas posibilidades. En ella podéis enfrentaros a la máquina o a otro rival, lo que sin duda supone una buena piedra de toque para empezar a familiarizarse con las armas de cada vehículo, antes de embarcarse en un campeonato.





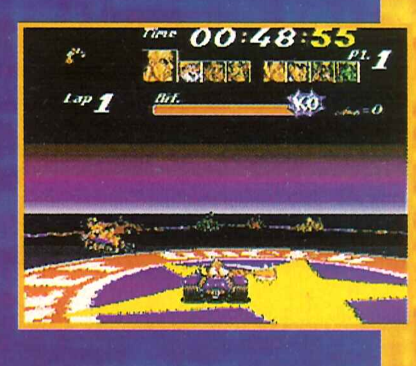
Júntate con tres amigos, conecta este cartucho y verás cómo los chips de la Super Nintendo empiezan a echar humo.





A golpetazo limpio

¿A quién se le puede ocurrir crear una opción de Rumble, o Lucha Libre, en un juego de coches? Pues Vivid Image lo ha hecho, y el resultado es realmente curioso. En un escenario circular limitado, todos los coches se enfrentan haciendo gala de todas sus armas hasta que sólo quede uno. Resulta fundamental dominar con precisión todos los movimientos del coche, pues de otro modo es difícil golpear al rival.





LO MÁS NUEVO

Championship, el momento cumbre





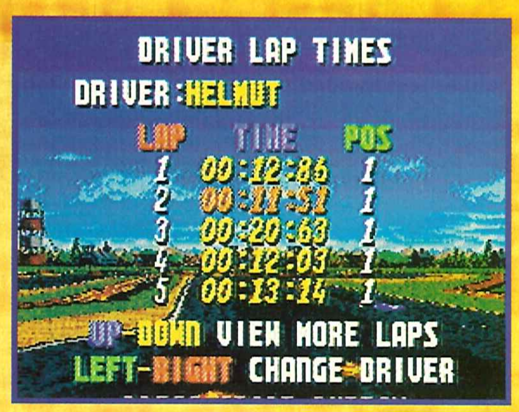


Sin duda, éste es el modo de juego estrella de «Street Racer». Antes de comenzar os aconsejo que tengáis un buen dominio del coche que vais a utilizar y que conozcáis al dedillo todos los circuitos, ya que podéis encontraros con diversas sorpresas. Hay cuatro tipos diferentes de campeonatos, y en todos ellos es necesario acabar cada carrera entre los cuatro primeros para poder seguir en competición.



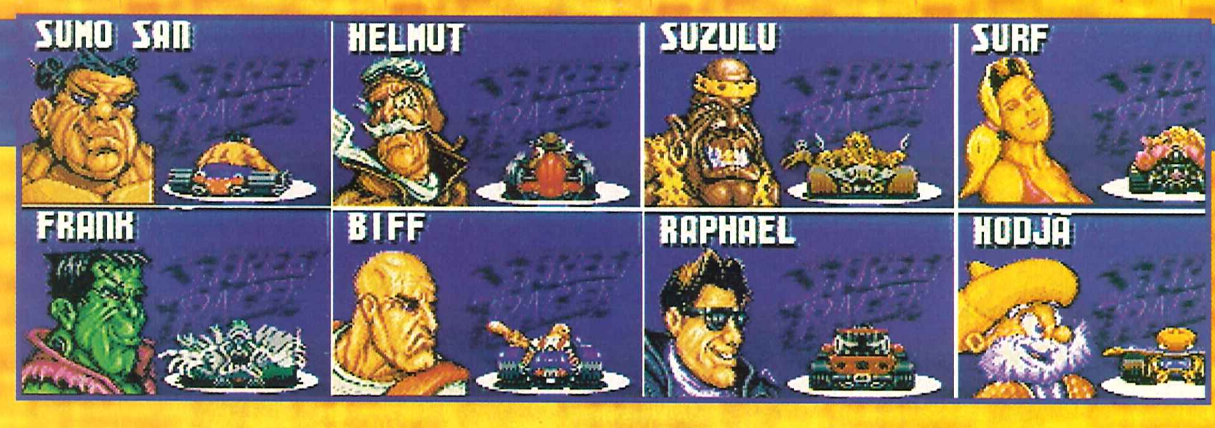






Practice, a por el récord mundial

Aunque este modo de juego sea el ideal para comenzar a jugar con «Street Racer», pronto os daréis cuenta de que también tiene su aliciente, como es conseguir el récord de velocidad en cada circuito. La máquina os ofrece todos los tiempos de paso para que podáis comprobar qué vuelta ha sido la más rápida.



Ocho pilotos con "gancho"

Como veis, los protagonistas del juego no podían ser más especiales. Cada uno tiene sus propias características, y en seguida comprobaréis cuál es el que mejor se adapta a vuestras habilidades. Eso sí, sentido del humor les sobra.

De armas tomar

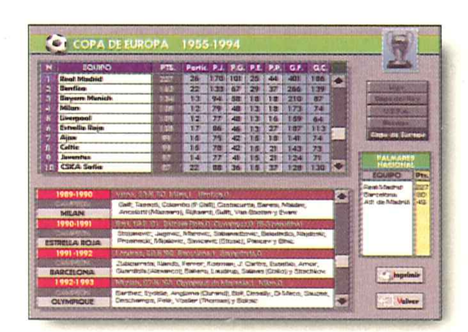
Aquí tenéis un buen ejemplo de algunas artimañas utilizadas por los pilotos para perjudicar a sus rivales. Algunas les permiten saltar o aumentar su velocidad, y otras son para mandar a otros coches a la cuneta de un buen golpe.



Presentamos la versión 3.0 de PC FÚTBOL, lo más parecido a ser analista, jugador, entrenador y presidente de un equipo de fútbol.



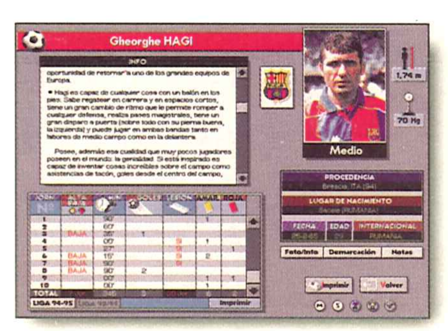
DINAMIC MULTIMEDIA



Historia de la Liga, de la Copa del Rey, UEFA, Recopa y Copa de Europa.



Base de datos interactiva de los 40 equipos de Primera y Segunda División: escudos, estadios, palmarés, plantillas, etc...



Más de 800 fichas técnicas de jugadores, entrenadores, y árbitros en la más completa base de datos, impresa o interactiva, dedicada al fútbol.



Seguimiento de la temporada: clasificaciones, alineaciones, goles,tarjetas, expulsiones, pichichi, sala de prensa, etc...



Michael Robinson analiza el sistema de juego y las posibilidades de los equipos de Primera División en la temporada 94/95.



PC FÚTBOL es actualizable por disquete o módem gracias a un interface gráfico de fácil manejo.

Exige el máximo a tu

Fíjate bien en las características que hacen úni

1.- Historia de las competiciones desde el año de fundación

La COPA DEL REY desde 1903, la LIGA desde 1929, la UEFA y la COPA DE EUROPA desde 1956 y la RECOPA desde 1961.

2.- Primera y Segunda división

Es decir, de 20 equipos hemos pasado a 40 y de 400 jugadores a casi 900.

3.- Rueda de prensa

No te conformes con los resultados y la clasificación. El seguimiento de PCFUTBOL 3.0 incorpora los titulares de las ruedas de prensa, las alineaciones e incidencias y el cuadro de goleadores.

4.- Michael Robinson

Nuestro fichaje estrella "destripa" el sistema de juego y las posibilidades reales de los equipos gracias al exclusivo sistema TCD™ de televisión digital.

5.- Campo tridimensional

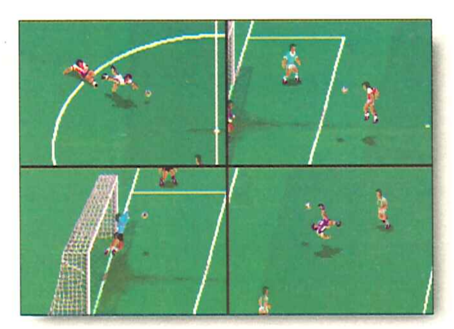
Olvídate de las visiones aéreas. El campo es tridimensional y los gráficos del doble de tamaño que la temporada pasada.

6.- Un "scroll" increíblemente suave

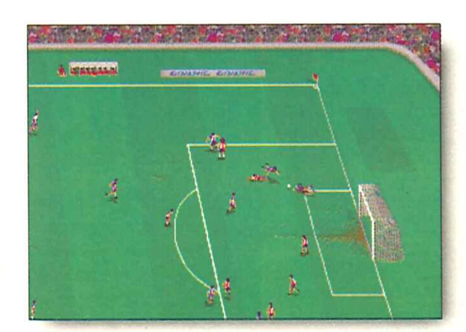
Lo más sorprendente de PCFUTBOL 3.0 es su nuevo scroll. Más que suave, es una auténtica retransmisión de TV.

7.- Marcajes

Qué son unas buenas tácticas sin unos buenos marcajes al hombre. Los grandes duelos de la Liga se transladan a PCFUTBOL 3.0: Alkorta y Romario, Voro y Zamorano, Giner y Raducioiu...



La versión 3.0 incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos, remates de cabeza, etc...



Juega al fútbol con hasta 19 amigos o contra el ordenador. Elige visionado normal o ZOOM x 2 y entre joystick o teclado.



Un simulador que contempla todas las posibilidades del fútbol real: regates, pases, penalties, tarjetas, expulsiones, lesiones, etc...



En la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: decide alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, etc...



Siéntate en el sillón del presidente, traspasa jugadores, realiza fichajes de equipos nacionales o estrellas internacionales de la calidad de Ginola, Baggio o Giggs.



Consigue dinero con las retransmisiones por TV, fija el precio de las entradas, pide créditos, prima a tus jugadores: el club está en tus manos y el objetivo es ganar la Liga.

simulador de fútbol.

YA A LA VENTA
EN TU KIOSCO

co a PC FÚTBOL 3.0

8.- Lesiones y tarjetas
El programa gestiona las lesiones de jugadores y el tiempo que deben estar en el "dique seco". Las sanciones por acumulación de tarjetas también están contempladas.

9.- Fichajes
En PCFUTBOL 3.0 tienes millones, cientos de millones para fichar jugadores de equipos nacionales o estrellas internacionales.

10.- Ligas consecutivas
Consigue preparar a tu equipo para ser campeón de Liga. No importa cuánto tardes, en PCFUTBOL 3.0 puedes jugar tantas Ligas consecutivas como tú quieras. ¿Quién ha dicho que sólo el Barcelona o el Madrid pueden ser campeones?.





6 Megas
en dos disquetes
de alta densidad
por sólo:



DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad/precio del mercado.





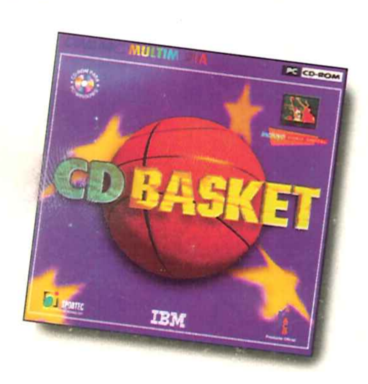
Juega al baloncesto. El simulador dispone de todas las posibilidades: pases, tiros, mates, rebotes, tapones, expulsiones, etc.

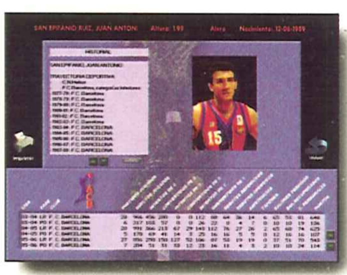


Desde la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: elige entre 7 tipos de defensa y diseña los ataques a tu medida.

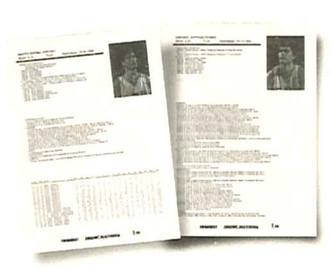


Sigue el desarrollo real de los Play-Offs'94 o crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.





Más de 1000 fichas técnicas de los clubs, jugadores, entrenadores y árbitros que han participado en la Liga ACB en los útimos 11 años.



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas y consultar en pantalla los resultados de cualquier encuentro disputado en ese período.



CDBASKET también incluye 30 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET.

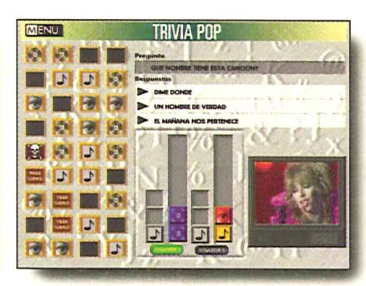




Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Teléfono Distribuidores (91) 654.61.75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad..Código postal.......................................
Provincia..Teléfono(.......)......................................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI..
Firma:

FORMA DE PAGO

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../.........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

ENCARTE





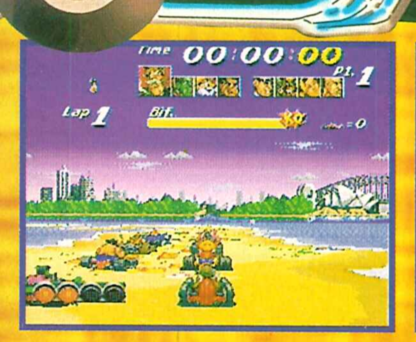
Para rematar la faena, juega un partidillo de fútbol sobre cuatro ruedas y participa en un torneo de eliminación.

Tras la estela de «Mario Kart»

Sin lugar a dudas, no había visto un juego de coches tan genial, divertido y original desde el mítico «Mario Kart». «Street Racer», además, contiene las suficientes novedades como para poder ser considerado como un juego extraordinario por sí mismo.

La posibilidad de participar 4 jugadores a la vez, los curiosos modos de juego o las opciones de ataque de los personajes completan un cartucho cuya jugabilidad y adicción se disparan desde la primera partida. Totalmente recomendable para cualquier usuario de Super Nes.

Lolocop







...Y fútbol también

Si la idea de incluir un modo de lucha libre ya parece atrevida, ésta puede que os resulte una auténtica locura. Nada menos que disputar unos curiosos partidos de fútbol, por supuesto, sin bajarse del coche. La verdad es que en el fondo estos partidos también se convierten en auténticas batallas campales, pero al menos hay un balón de por medio. Por supuesto, en ellos podéis participar cuatro jugadores a la vez, y entonces sí que la locura está asegurada.





SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
UBI SOFT
Vivid Image

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: Competiciones
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 90
Excelente utilización del Modo 7, además de buena definición de los personajes y un brillante colorido.

Música — 89
Un extenso y divertido repertorio de melodías, repartidas para cada circuito o modo de juego.

Sonido FX — 80
Queda limitado por la presencia constante de la música. Aun así, los que hay están bien realizados.

Jugabilidad — 93
La fácil conducción (siempre que se coja el aire al modo 7) y otras virtudes disparan este apartado.

Adicción — 93
Varios y espléndidos modos de juego, 4 niveles de dificultad y la garantía de poder jugar 4 a la vez.

Total — 91
Un excelente cartucho que, partiendo de la base del gran «Mario Kart», ha sabido incluir nuevas e interesantes sorpresas.

Lo Mejor
- Todos los modos de juego.
- Jugabilidad y adicción altísimas.

Lo Peor
- El modo de 4 jugadores puede resultar, al principio, un tanto confuso.

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO · MEGA DRIVE

I LOVE THIS GAME

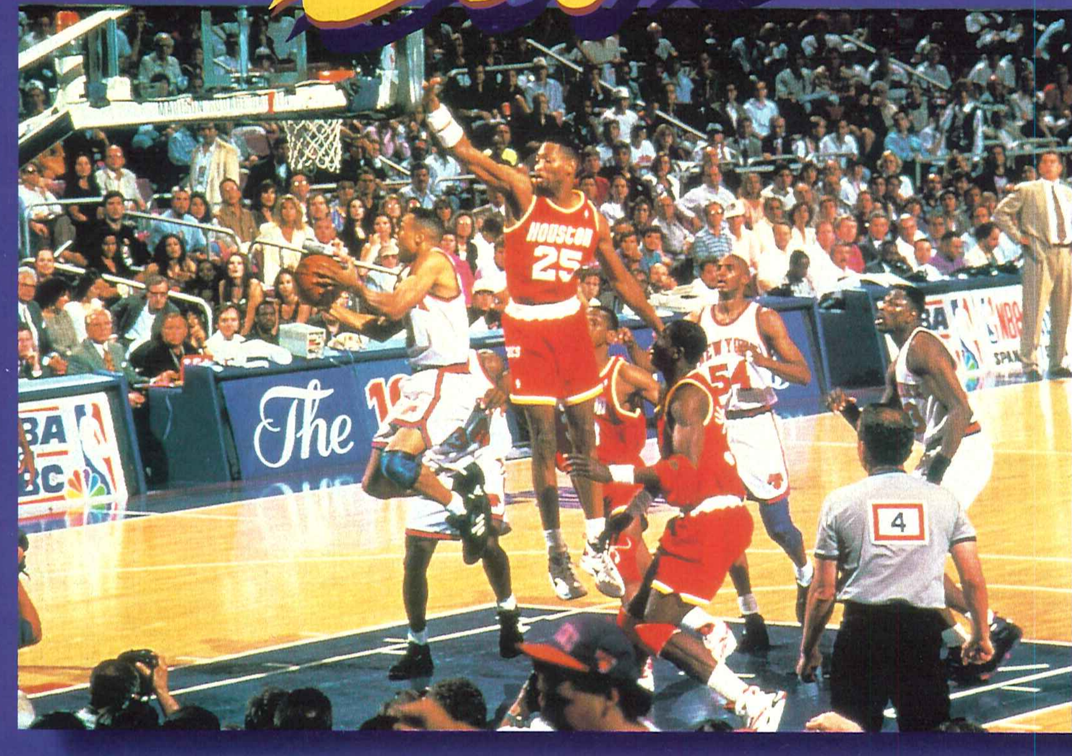
NBA live 95

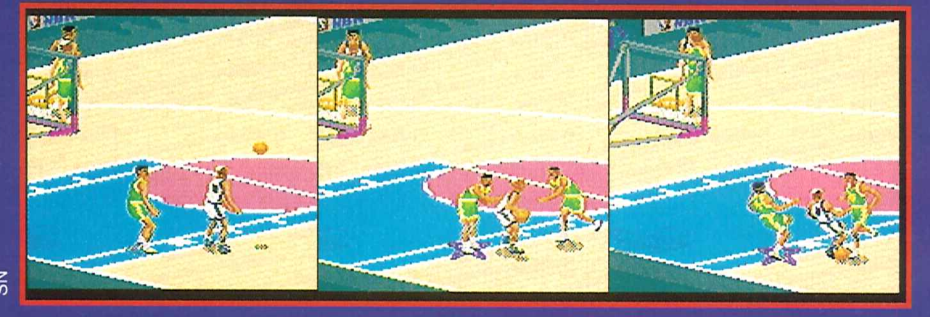
¡Dinnng, Donnng! ¡Señoras y señores!, ¡niños y niñas!, ¡la temporada baloncestística ha comenzado en los 16 bit de Sega y Nintendo gracias a «NBA Live 95»! Ambos cartuchos son iguales en cuanto a número de opciones. A las 27 franquicias de la mejor liga del mundo, se les unen los equipos del Este y Oeste del último "All Stars" y tres conjuntos más para que confeccionéis vuestros equipos ideales.

Como los últimos simuladores de NBA, presenta tres modos de juego para jugar partidos aislados, temporada completa (82 encuentros y play offs) o simplificada (26 ó 52 y play offs), y play offs exclusivamente, con la posibilidad de cambiar los cruces de primera ronda. Tres son también los niveles de dificultad, aunque es posible hacer que la máquina juegue con vuestro propio nivel de juego.

Durante el encuentro, la pantalla ofrece media cancha con perspectiva diagonal, manteniendo la misma orientación en ambas canastas (scroll horizontal) y haciendo una pequeña oscilación si el balón se acerca a los límites de campo, para que siempre tengáis un amplio campo de visión (scroll vertical). Por su parte, los jugadores han sido recreados con total fidelidad, y las pistas son similares a las originales, con diferentes tipos de parquet incluidos.

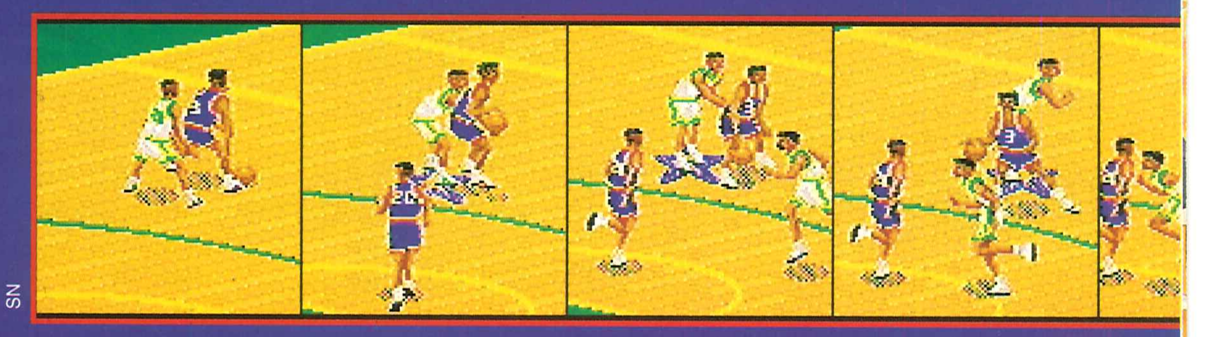
Con esta serie de detalles, «NBA Live 95» promete ser el juego deportivo más valioso de la temporada para Super Nintendo y Mega Drive.





SN

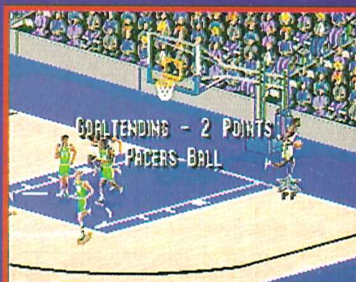
Esta jugada terminó con personal en ataque. Se puede apreciar como D. Rodman (con el pelo pintado de blanco) hace el amago de giro y se encuentra con el defensor contra el que carga.



SN



SN



MD

Todas las reglas de la NBA aparecen recogidas en «NBA Live 95». La opción de activarlas o no, depende de ti.



SN

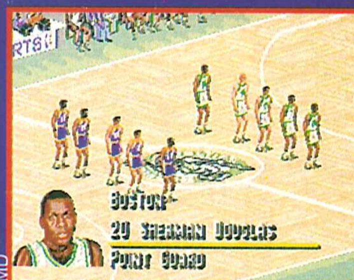


MD

Con los dedos de una mano

La posibilidad de intervenir hasta cinco jugadores simultáneos en equipos distintos o incluso todos en el mismo, es algo muy divertido. Además, fomenta la coordinación y cooperación entre todos.

El mejor simulador de basket creado hasta el momento va a saltar a las pistas de Mega Drive y Super Nes.



MD

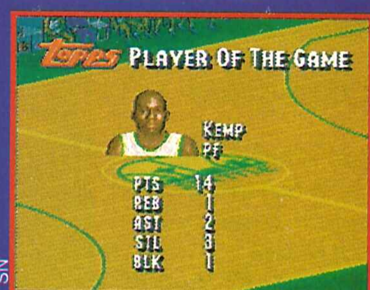


SN

La perspectiva es siempre diagonal, sin giros extraños cuando el juego cambia de canasta, igual que una cámara de TV.



MD

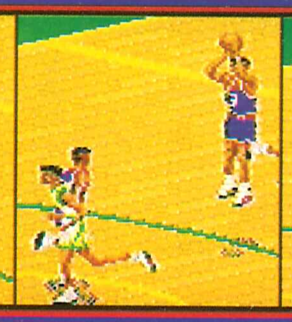
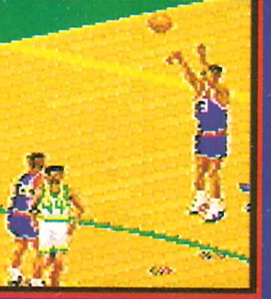


SN



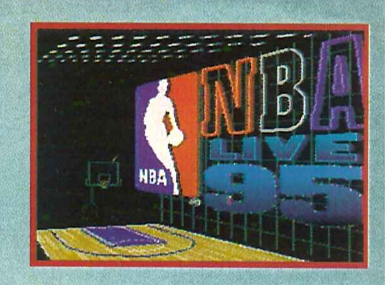
MD

La visión de juego también es muy importante en los partidos. Gracias a ella podréis ver jugadores desmarcados que os piden el balón. Si se lo pasáis, pueden hacer "alley hoop" tan espectaculares como este de Parish.

En esta secuencia podéis disfrutar de un genial movimiento de Starks, base de N.Y. Knicks, zafándose de su marcador y realizando un tiro en suspensión desde más allá de la línea de tres puntos. No falta ni un solo sprite de animación.

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
EA SPORTS
Electronic Arts

Nº jugadores: De 1 a 5
Vidas: 0
Nº de fases: Temporada completa
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 12

Gráficos — 91
Cuando ves que un jugador desmarcado alza su brazo y te pide el balón, sobran más comentarios.

Música — 85
Puede acompañar el desarrollo del juego o no, tú decides. En cualquier caso, no se llevará ningún EMI.

Sonido FX — 89
Bastante superior al nivel de la música. Están todos los efectos que surgen en un partido de basket.

Jugabilidad — 92
Programado para pad de tres botones, es simple en su ejecución y ello conlleva una gran jugabilidad.

Adicción — 93
Las multitud de opciones lo hacen poco menos que necesario una vez que se ha jugado con él.

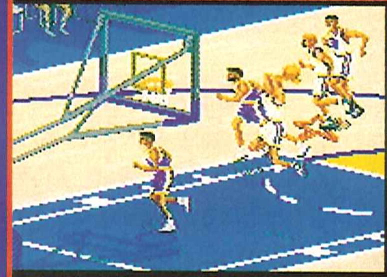
Total — 92
Un programa que ha cuidado al máximo todos los detalles y que sólo se puede definir con dos palabras: puro baloncesto.

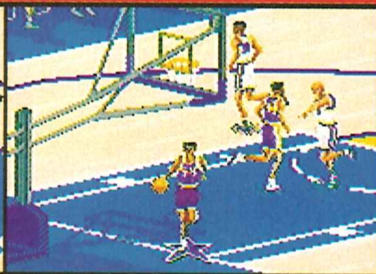
Lo Mejor
• Por destacar algo en concreto, las animaciones de los jugadores.

Lo Peor
• Ese precio...

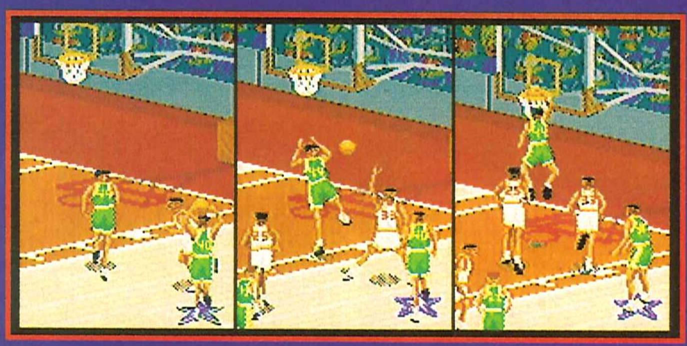


La defensa es uno de los factores más decisivos en el baloncesto. Mirad cómo se ponen cuando se realiza un tiro cercano al aro.





Esta jugada tan bacilona sólo puede verse en la NBA. Tras un espectacular mate, el jugador se va señalando al defensor que no supo pararle.



Si un jugador tiene una situación clara de encestar, la propia computadora culminará la jugada sin necesidad de que intervengáis. En esta secuencia podéis apreciar cómo Kemp ve a Cage ("center" de Seattle) y tras pasarle el balón éste encesta. Como veis, la estrella indicadora sigue en Kemp.



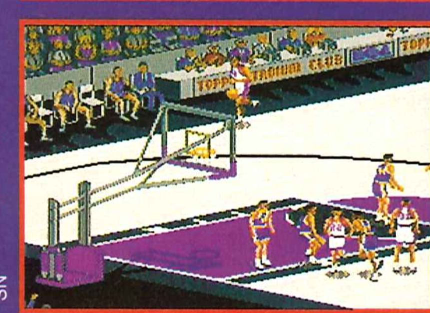
El mejor simulador de basket

El aspecto fundamental de todo simulador es ver hasta qué punto logra reflejar la realidad en la que se basa. Y lo más destacable de este programa es que refleja a la perfección la NBA.

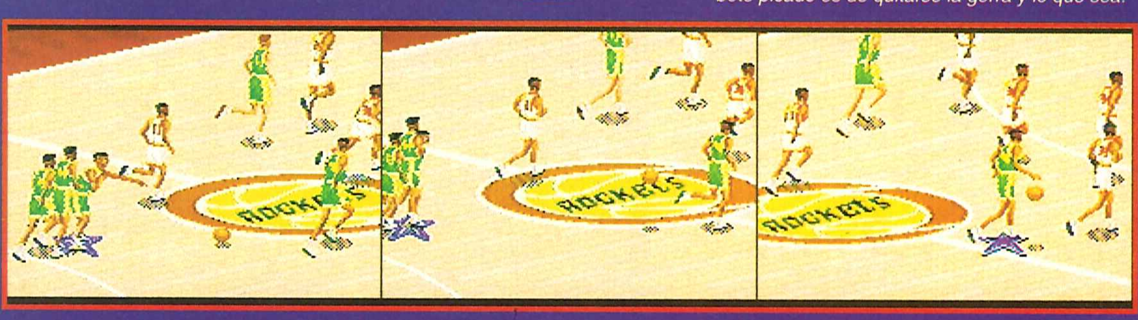
La jugabilidad es total, gracias a un sencillo control del pad. Los sprites tienen un tamaño adecuado, lo que permite distinguir sus rasgos físicos y disfrutar de una completa gama de animaciones que recogen todos los lances de un partido. Por lo demás, cinco jugadores simultáneos, poder hacer tus propios equipos y, en fin, vivir toda una temporada de la NBA, supone una fuente de diversión segura y prácticamente inagotable.

Boke

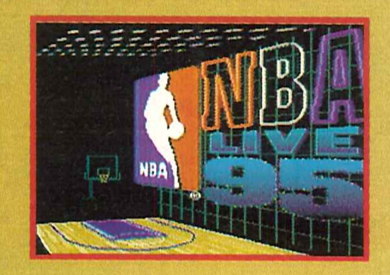




Las animaciones de los pases también han sido cuidadas hasta el mínimo detalle. Este pase con bote picado es de quitarse la gorra y lo que sea.



SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
EA SPORTS
Electronic Arts
Nº jugadores: De 1 a 5
Vidas: 0
Nº de fases: Temporada completa
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 12

Gráficos — 91
Las animaciones reflejan todos los movimientos que puede realizar un jugador sobre la cancha.

Música — 85
Puedes elegir la intensidad de la misma durante los partidos, o bien no utilizarla directamente.

Sonido FX — 89
Recoge desde el bote del balón hasta el chirriar de las zapatillas, pasando por el rebote contra el aro.

Jugabilidad — 92
Buena respuesta al pad, pudiéndose realizar espectaculares jugadas en ataque y defensa.

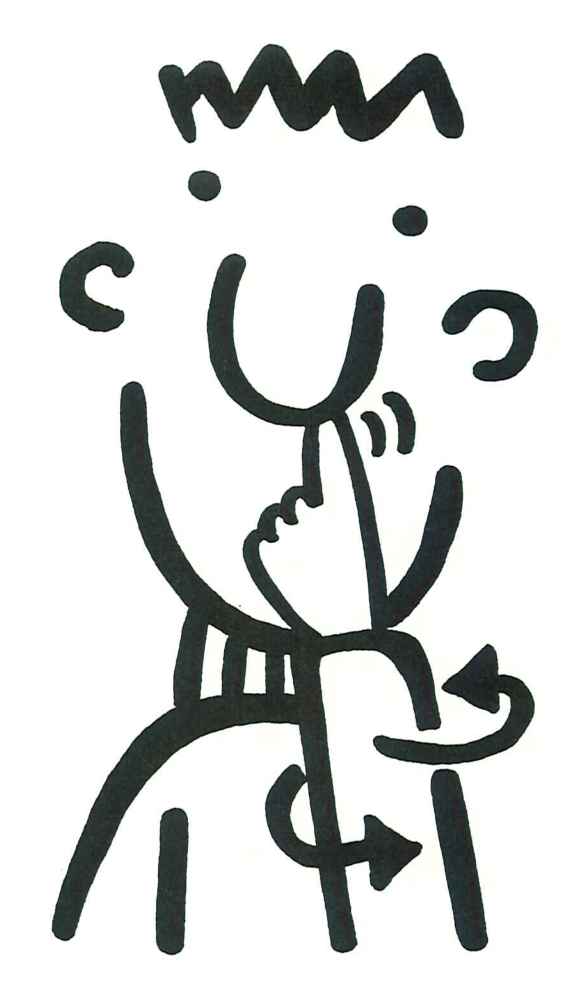
Adicción — 93
5 jugadores simultáneos, opción de jugar una temporada completa, crear tu propio equipo... Genial.

Total — 92
Todos los aspectos han sido cuidados al mínimo detalle, para conformar el mejor simulador de basket realizado por EA.

Lo Mejor
- Gran facilidad en el manejo.
- Todos los gráficos y sus animaciones.

Lo Peor
- El elevado precio del cartucho.

CID FCA!



No sigas buscando, ya está aquí Tetris 2.

Conservando la idea original del Tetris, hemos añadido más dificultad, más imaginación, más jugabilidad, más color (si utilizas Super Gameboy) y, sobre todo, más diversión. No insistas,

Tetris 2. La búsqueda ha terminado.

Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.





Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

LO MÁS NUEVO

Y LA FUERZA SE HIZO CARTUCHO

Super Star Wars
RETURN OF THE JEDI



La saga «Star Wars» está completa. Lucas Arts se ha encargado de redondear la hazaña con un «Return of the Jedi» que casi os hará olvidar las excelencias de los otros juegos. Se parece a los anteriores, pero como siempre ese parecido no hace más que aumentar las virtudes de un juego complejo y completo, que sabe combinar lo mejor de las plataformas con lo mejor de los buenos arcade.

También han cambiado muchas cosas. Para empezar, los personajes. Mientras el Imperio contraatacaba, sólo Luke, Han y Chewie le plantaban cara, y además no podíais elegirlos, sino esperar la fase en que entraban en acción uno u otro. Ahora, con Luke hecho un auténtico caballero Jedi, las cosas han mejorado y ya son cinco los héroes en liza. Han, Luke y Chewie comparten megas con la princesa Leia y con el ewok Wicket, y en casi todas las fases podéis optar entre dos o tres de ellos.

La limitación a la hora de elegir personajes la impone la historia original. Como es lógico, Luke es quien tiene que enfrentarse a Vader y al Emperador, y Han no puede participar en su propio rescate. Claro que también hay partes en las que el éxito y la espectacularidad se han impuesto a la historia. Por ejemplo, al inicio del juego un vehículo estilo Landspeeder recrea las acciones en MD 7 de los anteriores cartuchos sin que lo exija el "guión".

Por lo demás, el argumento es de sobras conocido. Se abre boca con las interminables arenas de Tatoonie, donde se esconde el caótico palacio de Jabba el Hut y la estatua de carbonita en la que se ha convertido Han Solo. Entre desierto, palacio, subterráneos y barcaza, nuestros héroes se repartirán nada menos que siete fases, en las que encontraréis desde conducción y plataformas hasta beat'em-up y acción. Pero esto sólo es la primera parte del juego. Una buena oportunidad, hablando





Los salvadores de la Galaxia

De los cinco héroes del juego, tres son más que conocidos por todos. La novedad viene de la mano de la Princesa Leia y Wicket. De Han y Chewie poco hay que descubrir, y de los otros os hablamos ahora.



Leia se presenta con tres disfraces distintos (como en la película) que determinan también su forma de lucha.



Luke ha mejorado su control sobre el sable láser y puede utilizar desde el principio los poderes de la Fuerza.



Wicket y su arco son un compenetrado equipo. El ewok puede saltar sobre las flechas que se queden clavadas.





Con giros alucinantes, saltos de infarto y velocidad de vértigo, esta fase es el primer obstáculo que os plantea el juego. Os hará falta suerte, habilidad y buenos reflejos.



Los enemigos finales destacan por su espectacularidad y tamaño. Lo más impresionante en la mayoría de ellos es el juego de luz con el que se les da volumen.





Chewie será tu mejor baza a la hora de eliminar enemigos finales, gracias a su rápido y contundente "Spin". Este golpe le hace girar sobre el enemigo sin sufrir daño.







Si probáis a "atravesar" algunas paredes, podéis encontrar habitaciones con muchas sorpresas: corazones, vidas extra, armas más potentes... Todo lo que puede ser útil.

A lo largo de veinte fases podréis desempeñar el papel de Luke, Han, Leia, Chewie y el ewok, los cinco protagonistas del film, para derrotar a las tropas imperiales.







¿Os suenan estas caras?

Algunos enemigos finales están traídos por los pelos, y otros no se parecen a nada de lo que se vio en la película. Pero unos pocos, como los que veis aquí, son una estupenda reproducción de los peores retos a los que se enfrentaron nuestros amigos. El Emperador, Vader, Jabba y, sobre todo, la criatura que quería merendarse a Luke en el palacio de Jabba, os dejarán boquiabiertos ante el monitor. De nuevo, Lucas Arts ha sabido plasmar los mejores momentos de la aventura.





de todo un poco, para que investiguéis los poderes con los que la Fuerza protege a Luke.

Cambio de sistema estelar. Endor se convierte en el escenario perfecto para otra tanda de aventuras, y los héroes forman un comando para desmantelar el escudo que desde allí protege a la Estrella de la Muerte. ¿Recordáis la escena de las motos? Pues por ahí podéis empezar a conocer los entresijos de este boscoso paraje plagado de criaturas extrañas, aunque no siempre peligrosas. Uno de estos bichitos es Wicket, el ewok, que cuenta para él solito con dos conflictivas fases de plataformas. Por su parte, saltando de un lugar a otro Luke quiere encontrarse con Vader, y para ello debe enfrentarse a una fase a caballo que transcurre entre el bosque y la moderna tecnología imperial.

Mientras, el ataque Rebelde se desencadena y desde una torreta del Halcón tenéis que eliminar todos los cazas TIE que se pongan a tiro. Han, Leia y Chewie no pueden entretenerse si quieren volar el generador de los escudos a tiempo. ¿Y Luke? Pues enfrentándose a todas las tropas del Emperador, a Vader y al Emperador mismo, una tarea que sin la Fuerza sería casi imposible de realizar. Y si no perdéis un solo segundo, puede que lleguéis a ver cómo el Halcón Milenario se desliza por los corredores de la Estrella de la Muerte en una fase totalmente nueva y alucinante.

Imposible encontrar más: veinte fases sin un solo momento de respiro y un ritmo frenético. Un ritmo que os apasionará.





Nuevo look para el Halcón

En «Star Wars» nos quedamos sin que la nave de Han entrara en juego, y en «Empire Strikes Back» sólo la controlábamos en una fase de asteroides. Ahora se ha convertido en protagonista de cuatro importantes fases con originales perspectivas.

Primero, dispararéis desde una de sus torretas laterales, luego planearéis sobre la superficie de la Estrella de la Muerte, y para terminar tendréis que entrar y salir de los túneles que llevan al generador, sin más referencia que las estrechas paredes. Nunca el Halcón dio tanto juego.













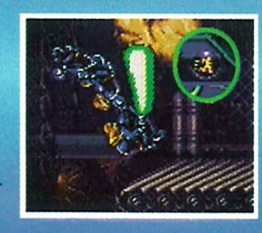
Detonador termal: *Como en los otros juegos, si no los usas rápido se pierden.*



Escoltas: *Son tres estrellas que giran en torno al héroe y acaban con el enemigo.*



Escudos: *Durante un breve período de tiempo os protegerán de cualquier impacto.*



Speed: *Los héroes se convertirán en obuses que se mueven a la velocidad del rayo.*

Items: nuevos y viejos conocidos

A lo largo del juego encontraréis muchos items conocidos (vidas extra, corazones, potenciadores de barra, cargadores de Fuerza...). Pero también aparecen otros nuevos, como algunos de arriba, de efectos sorprendentes.



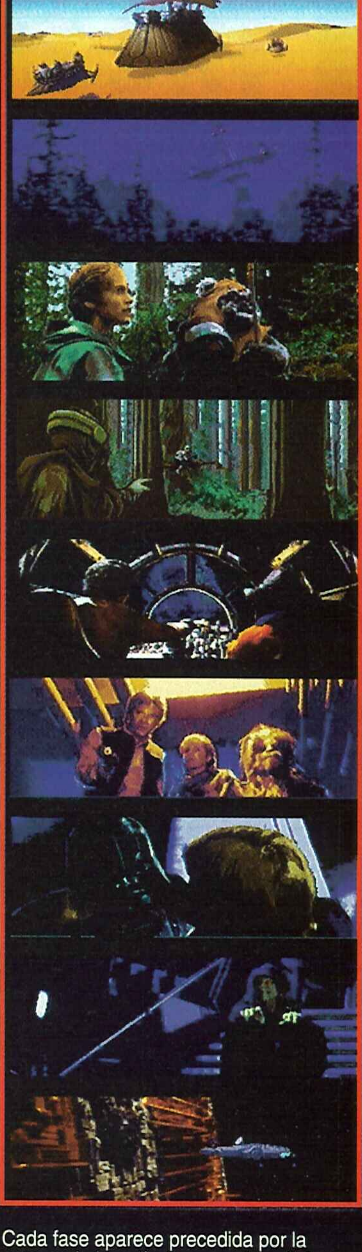
La barcaza de Jabba os planteará uno de los retos plataformeros más complicados del juego, con saltos de auténtico riesgo.



La escena de las motos fue de las más aclamadas del film. Aunque atractiva, la del cartucho podía haberse mejorado.







Cada fase aparece precedida por la escena de la película que vais a disfrutar en el juego. Una buena manera de no perderse con el desarrollo de la historia.





El mejor final para el Imperio

En este cartucho encontraréis una combinación perfecta de géneros que desencadena una trepidante acción. Acción sin descanso que dura y dura hasta que completéis 20 espectaculares fases. Claro que el ritmo no se mantiene con igual fuerza de un nivel a otro. Así, apasionan las fases nuevas y originales, pero decepcionan los típicos laberintos por el interior de las instalaciones imperiales, demasiado vistos ya en las otros dos cartuchos.

En todo caso, el encanto de los decorados de Endor o el castillo de Jabba, la nueva manera de luchar con el Halcón y la utilización justa de cada héroe son virtudes suficientes para situar este cartucho entre los mejores de plataformas.

Teniente Ripley



PLATAFORMAS/ACCIÓN
JVC
Lucas Arts
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 20
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 92
La nitidez, brillo y variedad de los escenarios sólo es equiparable a la recreación de los personajes.

Música — 94
Cada melodía del juego se corresponde con la que acompañó a la misma escena en la película.

Sonido FX — 90
Los efectos de los disparos, la espada y los motores son soberbios, a diferencia de los gritos de los héroes.

Jugabilidad — 91
Tan divertido como siempre y con mucha más variedad, gracias a la incorporación de cinco personajes.

Adicción — 92
Aparte de los tres niveles de dificultad, hay mucha diferencia entre jugar con un personaje u otro.

Total — 92
Ha sabido combinar lo mejor de los otros dos juegos para reunir uno nuevo y alucinante. El colofón perfecto a la saga.

Lo Mejor
- Cinco protagonistas distintos.
- Que Leia cambia igual que en la peli: es como tres personajes distintos.
- El juego de la luz en ciertas fases

Lo Peor
- Lo lento que resulta seleccionar el ítem de la Fuerza.
- Hay fases iguales a la segunda parte.
- Se ha suavizado un poco la dificultad.

LO MÁS NUEVO

The Mis Adventures of Flink

SEGA MEGA DRIVE

PLATAFORMAS MÁGICAS

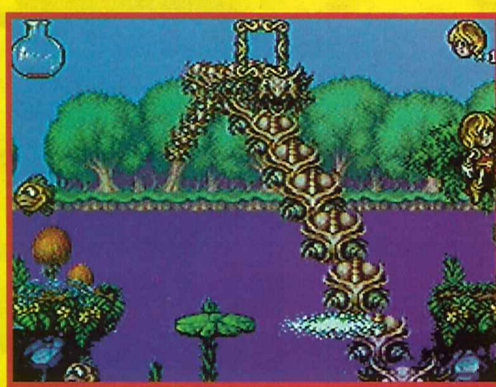
Cuando un lugar es famoso por la paz y felicidad con que viven sus gentes, no es raro que aparezca un villano con la única intención de mandar al traste tanta alegría abusando de sus malas artes. Esto es justo lo que ha pasado en las soleadas tierras de la isla Imagica.

Wainwright, el brujo, ha capturado el espíritu de los cuatro nobles ancianos que gobernaban la isla y los ha introducido en otros tantos cristales. Sin la magia blanca de los ancianos, la oscuridad se ha cernido sobre la isla y las desmandadas huestes del brujo han tomado la aldea, sometiendo bajo el miedo a sus habitantes.

Claro que si es habitual que aparezca un malo, no es menos corriente que se le enfrente un héroe, que para más señas es el que os toca controlar a vosotros. Y en este caso el héroe es un aprendiz de mago llamado Flink, que ve cómo se presentan ante sí cinco misiones casi imposibles. Primero, rescatar los espíritus de cada uno de los cuatro ancianos, para después enfrentarse con Wainwright. Además, cada fase está compuesta por un buen número de subniveles y concluye con un enemigo final "estilo Psygnosis": enorme, monstruoso e impresionante.

Pero los enemigos finales son lo de menos, e incluso los enemigos normales no dejan de ser obstáculos sin importancia. Lo que de verdad tiene que temer Flink son los mapeados, enrevesados algunos, con plataformas dificilísimas otros y, encima, trampas sobre las que pensar largo y tendido. Sí, pensar. Y es que, como buen aprendiz de mago, nuestro amigo debe aprender a manejar hechizos, localizar los ingredientes ➤













Tras el corto nombre de Flink se oculta un juego que va a poner a prueba tu inteligencia y tu capacidad para desenvolverte en mapeados llenos de trampas.



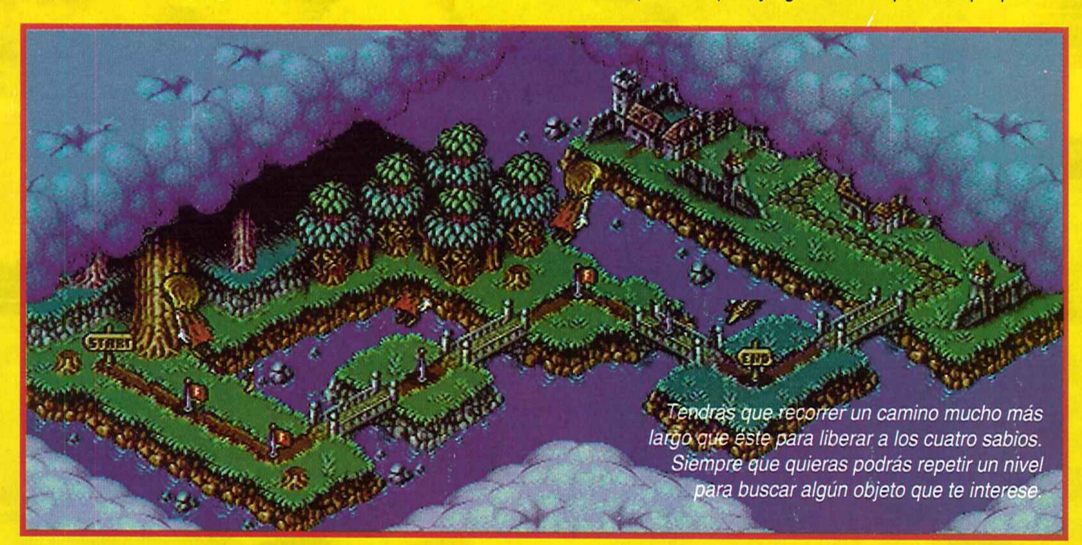





Más vale que estés bien de reflejos, porque algunas de las plataformas del juego requieren toda tu atención.



Hasta manzanas gigantes va a lanzar contra ti Wainwright. Tienes que ser rápido y agarrarte a lo primero que pilles.



Tendrás que recorrer un camino mucho más largo que éste para liberar a los cuatro sabios. Siempre que quieras podrás repetir un nivel para buscar algún objeto que te interese.

Unos cardan la lana...

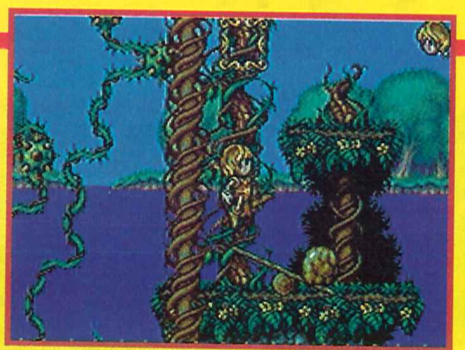
Ha llegado sin armar ruido y silenciosamente se ha colado en las páginas de la revista. Pero «Flink» se merece mucho más. Se merece que le prestes mucha atención y te decidas a conectarlo en tu MD.

Descubrirás unos escenarios preciosos con varios planos de scroll. Descubrirás un mapeado amplísimo y fases en principio sencillas que luego resultan laberintos intrincados. Descubrirás que por más que juegues, por más que aprendas, nunca habrás sacado todo su jugo al cartucho.

Así, «Flink» se convertirá en un juego de los que siempre hay que tener a mano. Un juego que, aunque no tenga la fama de otros, posee más virtudes de las que se pueden enumerar.

Teniente Ripley

LO MÁS NUEVO


En más de una ocasión el juego te va a obligar a utilizar balancines e interruptores para superar zonas difíciles.

Aprendiz de brujo

Flink, aparte de plataformear, tiene que aprender a usar la magia. Claro que los hechizos necesitan ingredientes concretos y tienen que estar elaborados de acuerdo a las clásicas tradiciones druidas.


Hechizo: *Mezclados los elementos podrás usarlo siempre que quieras.*


Información: *Te dará pistas para poder superar los obstáculos.*



Ingredientes: *Debes mezclarlos según las órdenes del pergamino.*


Magia: *Estos botes rellenan la magia. Y sin magia no hay hechizo.*



Pergamino: *Proporciona las bases para realizar el encantamiento.*

adecuados y aplicarlos en el momento oportuno. Todo esto aderezado con rompecabezas del estilo de usar una piedra para hacer bajar una plataforma o lanzar un cofre contra el balancín apropiado.

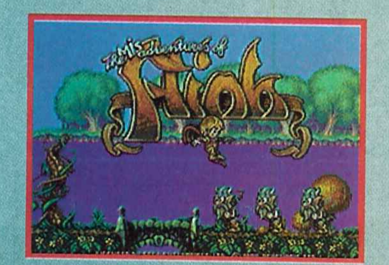
Entre plataformear, pisar enemigos, recolectar ingredientes mágicos y rellenar la barra de magia, Flink no va a tener un momento de respiro. Pero eso no debe preocuparos, porque los caminos de la isla Imagica ocultan tantas sorpresas y son tan bonitos que a nadie le importa visitarlos una y mil veces.







MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
PSYGNOSIS
Psygnosis
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Desde 3
Megas: 16

Gráficos — 91
Un buen scroll, una gran animación, fases largas, enemigos de antología, escenarios preciosos...

Música — 89
Las melodías son agradables y sirven de acompañamiento perfecto a la escena de turno.

Sonido FX — 87
Son los efectos típicos de juegos de plataformas y es donde menos se nota el buen hacer del cartucho.

Jugabilidad — 90
Tras un difícil comienzo os divertiréis tanto que no tendréis que pensar en cuál es el botón adecuado.

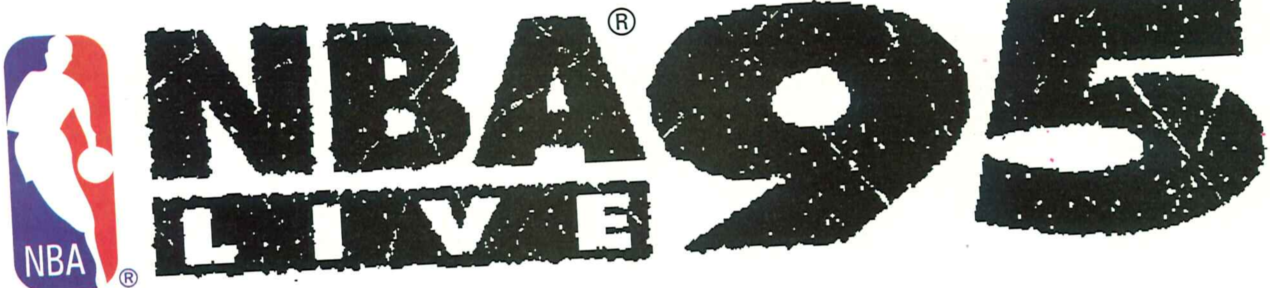
Adicción — 90
Es largo y hay que empezar desde el principio cada vez que juegas. Pero un reto es un reto.

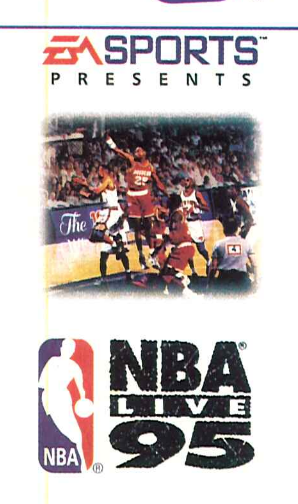
Total — 90
Uno de los juegos más completos para tu Mega Drive, siempre que vencer plataformas y pensar rápido sean dos de tus "vicios".

Lo Mejor
- **Todo, desde los gráficos a la jugabilidad.**
- **Lo largo que es el juego.**

Lo Peor
- **Se echa en falta algún sistema de salvar partidas: es un juego maratoniano.**

¡LOS MAS RAPIDOS. LOS MAS GRANDES!





DEPORTIVO

¡Pon la pelota en movimiento y verás lo que es baloncesto de verdad! La perspectiva del juego de la NBA® Live'95 te ofrece mayor rapidez, más oportunidades para poner en práctica tácticas de juego auénticas y una gran sensación de realismo, ¡y no tendrás que pagar entrada!

- Con equipos y jugadores reales de la NBA.
- Modalidades de temporada completa y partidos de desempate, que puedes salvar en la memoria.
- El nuevo pase a la carrera aumenta la velocidad de juego.
- Con nuevas animaciones, pases de espalda, modalidad de juego para dos, mates con palmeo, choques y faltas intencionadas.

DISPONIBLE EN SEGA MEGADRIVE Y SUPERNINTENDO.







DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



UN PÍVOT CON MUCHO "GANCHO"



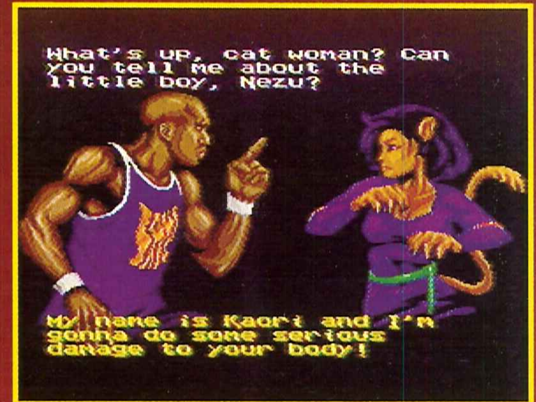
La idea de presentar a una estrella de la NBA como protagonista de un beat'em up resulta muy atractiva. Y más si se crea un argumento al estilo de las aventuras de magia y fantasía. Os lo contamos. Nuestro amigo Shaquille O'Neal, pívot de los Orlando Magic, se encuentra paseando por las calles de la ciudad, a la espera de disputar un partido de All-Star esa misma tarde. De pronto, llega hasta una extraña tienda en la que un anciano le reconoce como el elegido de los dioses (o algo parecido) y le convierte en «Shaq-Fu».

El caso es que un hechicero de más de 3.000 años procedente de otro mundo ha raptado a un niño, cuyos padres desarticularon hace años sus planes de conquista del Universo. Obviamente sólo Shaquille puede rescatar a ese muchacho, aunque antes tenga que acabar con el perverso hechicero y su cuadrilla de bestias y luchadores. Para ello, debe adentrarse en el llamado Second World y vencer uno a uno a todos los súbditos de Sett-Ra. Por supuesto, a este brevísimo resumen hay que añadir la correspondiente historia del malvado Sett-Ra (que también tiene lo suyo), para completar toda una novela de aventuras.

A partir de ahí comienza un clásico juego de lucha "one-on-one" con sus barras de energía, 2 ó 3 asaltos, golpes especiales y demás elementos propios de este género, aunque a diferencia de muchos otros posee una línea argumental. Aparte del Modo Historia, en el que el protagonista ha de ser Shaq, el juego cuenta con otras dos variantes (Torneo y Duelo) destinadas a uno o dos jugadores, en las que sí se puede elegir a cualquiera de los 7 personajes.

Delphine Software, creador de «Flashback» y «Another World», ha sido el grupo de programación encargado de realizar el juego, y ha sabido dotar a sus animaciones de la calidad exhibida en esos programas, así como de unos decorados realmente exquisitos. Y a todo ello hay que sumarle el auténtico atractivo de este cartucho: la presencia de Shaquille O'Neal.





Entre combate y combate en el modo historia, podréis ver los desafíos verbales entre Shaquille O'Neal y sus enemigos. Y es que la intimidación también cuenta.

De cómo Shaq se convierte en héroe...



Al inicio del modo historia veréis unas imágenes en las que se narra cómo comenzó esta aventura.







En este curioso mapa podéis ver a Shaq dirigirse hacia sus enemigos, guiado por vuestra mano.

O'Neal y seis más



Éstos son los siete protagonistas de la aventura, aunque obviamente Shaq acapare gran parte del estrellato.








Paso en falso de Delphin

Delphin Software ha realizado auténticas maravillas en el género de aventuras, como «Flashback» o «Another World». Sin embargo, su sorprendente salto a la lucha ha tenido un resultado algo irregular.

El movimiento de los personajes y el diseño de los decorados es brillante, pero se pierde espectacularidad a causa de su reducido tamaño. Además, hay defectos imperdonables en un juego de lucha, como la falta de equilibrio en los combates, la aparición de rutinas para derrotar a algunos rivales y la ausencia de "combos" (combinaciones de golpes). Una lástima, porque la idea era buena, pero a los programadores les ha faltado experiencia en este género.

Lolocop



LUCHA
ELECTRONIC ARTS
Delphine Software
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 7 Luchadores
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 16

Gráficos 86
Excelente calidad de las animaciones que se ven empañadas por el pequeño tamaño de los personajes.

Música 85
Muy variada. Hay una melodía para cada escenario y todas ellas son agradables de escuchar.

Sonido FX 80
Salvo algunas voces digitalizadas, es similar al tamaño de los personajes: muy poco contundente.

Jugabilidad 80
Las magias se ejecutan con facilidad, pero la utilización de algunas rutinas perjudica este aspecto.

Adicción 78
La escasez de luchadores, sólo son siete, y el flojo interés de los combates limitan este apartado.

Total 80
Un juego que llama la atención al principio y que es original en algunos aspectos, pero que pierde interés poco a poco.

Lo Mejor
- Todos los cuadros de animaciones y los decorados.
- La participación de Shaquille O'Neal.

Lo Peor
- Como juego de lucha, queda muy lejos de los clásicos como «SF II» o «MK».

LO MÁS NUEVO

















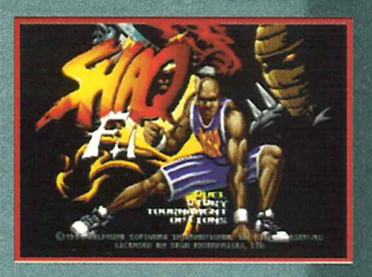
Esta versión para Mega Drive cuenta con dos diferencias apreciables con respecto a su homónima de Super Nintendo. En primer lugar, contiene 8 megas más de memoria. Y en segundo, y gracias a este aumento de memoria, el juego posee cinco luchadores más con sus correspondientes escenarios. Esto supone que en el modo Historia, donde Shaquille se adentra en un mundo desconocido para salvar la vida de un niño, el pívot de Orlando debe superar a once rivales antes de concluir su altruista misión.

Por supuesto, la estructura y el desarrollo básico de la aventura siguen siendo los mismos: un juego de lucha "one-on-one" en el que Shaquille O'Neal ejerce de protagonista absoluto en el Modo Historia, pero donde también podéis participar en un duelo (bien contra la máquina, bien contra otro adversario), esta vez con la posibilidad de elegir a cualquiera de los 12 luchadores.

La tercera modalidad que presenta el juego es el modo Torneo. En él pueden tomar parte hasta 12 jugadores, eligiendo cada uno de ellos a un personaje, que se irán enfrentando por un sistema de eliminatoria directa al estilo de los torneos balompédicos.

Por último, decir que Delphine Software también ha sido el responsable de su programación, y que en el juego pueden utilizarse pads de 3 y 6 botones.





LUCHA
ELECTRONIC ARTS
Delphine Software

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº fases: 12 Luchadores
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 24



En el Torneo de Artes Marciales los luchadores deben disputar diversas rondas antes de alcanzar la final.

Lucha con minúsculas

Al igual que en la versión Super Nintendo, «Shaq Fu» contiene ciertos elementos que le alejan de los mejores juegos de lucha en 16 bits. A saber: rutinas, combates poco equilibrados, un control extraño de los personajes debido a su torpe desplazamiento lateral y a la molesta inercia en los saltos, y un tamaño demasiado pequeño de los luchadores.

Por ello, y a pesar de su excelente animación, los detallados escenarios y, en este caso, la más que respetable cifra de 12 luchadores, el juego carece de las virtudes imprescindibles para ser un gran juego de lucha.

Lolocop







Aunque lo suyo es el basket, Shaquille va a probar fortuna en Mega Drive con este juego de lucha "one-on-one".







Estos son los doce personajes del juego, cinco más que en la versión de Super Nintendo. Cada uno cuenta con dos o tres golpes especiales y con su particular escenario.

Gráficos — 86
Animaciones de lujo y unos cuidados escenarios que se resienten por el pequeño tamaño de los personajes.

Música — 85
Muy cuidada. Cantidad y calidad en unas melodías que se dejan escuchar en todo momento.

Sonido FX — 80
Le falta la contundencia y la espectacularidad de otros juegos de lucha, y no brilla en ningún momento.

Jugabilidad — 82
El control de los personajes no es todo lo bueno que se podía esperar. Las rutinas no ayudan en nada.

Adicción — 79
El que cuente con cinco luchadores más que en SN es de agradecer, pero esto no tapa otros defectos.

Total — 82
Un cartucho demasiado irregular, que cuenta con muy buenos detalles pero que falla en los aspectos más importantes.

Lo Mejor
- Por supuesto, la animación de los personajes y otros detalles gráficos.
- Los 12 personajes.

Lo Peor
- Desentona en los aspectos más importantes de un juego de lucha, como el control de los personajes o la posibilidad de utilizar rutinas.

LO MÁS NUEVO

VAYA PAR DE GEMELOS

Amazatorium, además de ser una palabra bastante rarita, es el nombre del fantástico parque de atracciones en el que se desarrolla la acción del segundo cartucho que protagoniza Bubsy en Mega Drive. En él, la mascota de Accolade se enfrenta a un nuevo reto que hace realidad el dicho de "más difícil todavía". En esta ocasión llega a los 16 bits de Sega acompañado de sus dos sobrinos, los Bubsy Twins, unos traviesos gemelos que han desencadenado un montón de problemas al colarse en Amazatorium días antes de su inauguración oficial.

Este espectacular parque de atracciones es el producto de la imaginación del doctor Reality, que se ha basado en la realidad virtual para recrear cinco zonas de juego o mundos diferentes: el antiguo Egipto, un paraje medieval, una frenética sala de música, los confines de la galaxia y el espacio aéreo de la Tierra. Para construir esta virguería Reality contó con el apoyo económico de Oinker P. Hamm, quien pretende amortizar su inversión empleando el parque de atracciones para sus propios propósitos. Y éstos, como os imaginaréis, no son nada buenos.

Éste es el panorama con el que se encuentra Bubsy cuando se introduce en Amazatorium para buscar a sus sobrinos. Claro que no estamos hablando de un gato cualquiera... nos referimos al minino más valiente de los últimos tiempos, que no va a dudar en atravesar los cinco mundos anteriormente mencionados para derrotar a Oinker.

Entre las sorpresas que esconde Amazatorium, destaca la de que está estructurado como si de una torre se tratase. Es decir, contiene tres pisos, cada uno de los cuales corresponde a un nivel de dificultad. Otra de ➤






Muchos son los "fregados" en los que se va a ver envuelto Bubsy. Entre otras cosas, tendrá que manejar con éxito esta singular avioneta digna del Barón Rojo.



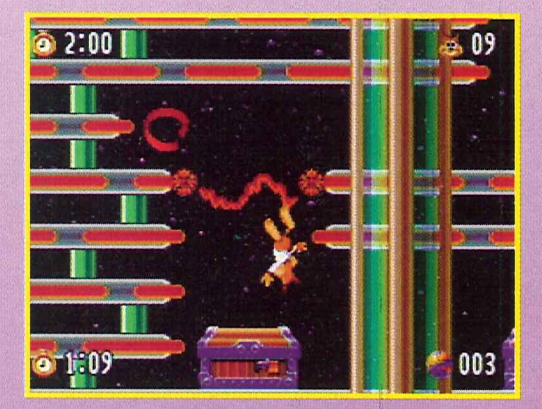

Los amantes de la música encontrarán su paraíso en este pasaje de Amazatorium. ¿Se puede pedir algo más que instrumentos saltarines y corcheas vivientes?




Todas las almas en pena del antiguo Egipto regresarán a la vida para tratar de impedir que el minino de Accolade abandone los entresijos de esta laberíntica pirámide.




Que los bosques ocultan criaturas salvajes lo sabíamos todos. De lo que no estábamos seguros era del grado de peligro que podían suponer para un gato valiente como éste.







Bubsy saldrá al espacio para recorrer una singular estación galáctica. Pero ni siquiera allí se librará de los secuaces de Oinker, que lo han invadido todo.



Plataformas con garra

Bubsy debutó en Mega Drive con un excelente juego que los chicos de Accolade se han encargado de superar. Parecía difícil hacerlo, pero al fin y al cabo se trata de su mascota, y el especial cuidado que han puesto en ella se deja notar.

La segunda entrega de las aventuras de Bubsy se ha tratado con mimo y dedicación para presentar algo más que una simple secuela. Así, gracias a la ambientación de las fases, la inclusión de los dos jugadores, bien cooperando o bien haciéndose la pascua, y la opción de los mini-juegos el pequeño minino se convierte en uno de los grandes reyes de la jugabilidad.

Cruela de Vil

En solitario o en compañía de otro

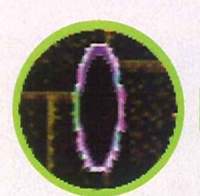



Si encontráis un amiguete dispuesto a jugar con vosotros, podréis optar entre dos posibilidades: cooperar o fastidiaros mutuamente. En cualquiera de los dos casos, cada jugador asumirá alternativamente el papel de Bubsy y el de uno de sus sobrinos, a medida que se vayan perdiendo vidas.

LO MÁS

NUEVO

Útiles y variados



AGUJERO NEGRO: *Permite a Bubsy salir de una fase si las cosas no le van demasiado bien.*



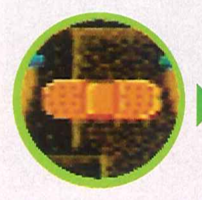
ADMIRACIÓN: *Sirve para continuar a partir de ella si perdéis alguna vida. Más práctico imposible.*



BOMBAS DIPLOMADAS: *Están dentro de un birrete y barren a todos los enemigos de la pantalla.*



PISTOLA: *Otorga a nuestro protagonista la posibilidad de disparar a los "malos de turno".*



TIRITA: *Gracias a ella Bubsy recuperará la energía perdida al luchar contra tanto villano.*

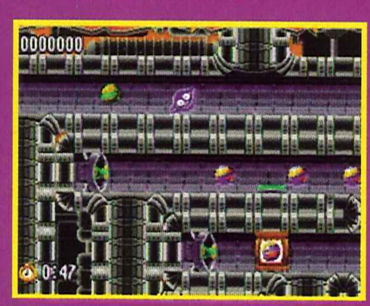


TRAJE DE BUZO: *Os permite tiraros al agua sin perder ninguna vida y acceder a una fase de bonus*



¿Jugamos un poco?

Hay tres mini-juegos a los que se puede acceder desde el menú de opciones, bien para competir por puntos o simplemente para practicar. Además, a lo largo de la aventura y si traspasas las puertas adecuadas, hacen las veces de fases de bonus.





las opciones es la llamada "Grand Tour", que engloba los tres niveles antes mencionados, de manera que Bubsy debe recorrerlos de un tirón atravesando las treinta puertas que componen el juego.

Pero no creáis que esto es todo lo que podéis encontrar en Amazatorium. La segunda entrega de las aventuras de Bubsy incluye la posibilidad de que un segundo jugador se una a vosotros. En este caso asumiréis el papel de Bubsy o el de uno de los gemelos alternativamente, y podréis optar entre cooperar amistosamente o haceros "la pascua", como más os apetezca. También para uno o dos jugadores que compitan están pensados los tres mini-juegos que incluye este cartucho, y que pondrán a prueba vuestra habilidad. Y para completar todas las opciones, añadir que podéis jugar por puntos, recolectando todo lo que se ponga al alcance de vuestras garras, o bien por tiempo, tratando de hallar la salida de cada fase antes de que el reloj marque cero.

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
ACCOLADE
Accolade

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 9
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 87
Un protagonista ágil que se mueve con brillantez por unos decorados tan bien concebidos como definidos.

Música — 85
Las melodías se adecúan perfectamente a la ambientación que se ha dado a cada fase.

Sonido FX — 86
Las digitalizaciones de la voz de Bubsy os dejarán pasmados, el resto pasa desapercibido.

Jugabilidad — 88
Tan rápido como fácil de manejar y con cuatro niveles de dificultad a gusto del consumidor.

Adicción — 88
Bubsy posee una personalidad arrolladora y ofrece un amplio menú de opciones para su disfrute.

Total — 87
Accolade ha demostrado por segunda vez que su gato-mascota es uno de los personajes destacados del actual universo consolero.



Lo Mejor
- La versatilidad del protagonista. Está claro que tenemos Bubsy para rato.
- El amplio número de opciones de juego que presenta el cartucho.

Lo Peor
- Dar vueltas como una peonza sin encontrar la salida de alguna de las fases.


GHOUL PATROL
Ghoul Patrol ™ y © 1994 LucasArts Entertainment Co. Todos los derechos reservados. Usado con autorización. El logo de LucasArts es una marca registrada de LucasArts Entertainment Company.
INDIANA JONES!®
Greatest Adventures™
0021100
Indiana Jones' Greatest Adventures™ 1994 Lucasfilm Ltd y LucasArts Entertainment Co.
Indiana Jones es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. Raiders of the Lost Ark,
Temple of Doom, Last Crusade, Indiana Jones' Greatest Adventures
son marcas registradas de Lucasfilm Ltd. Todos
los derechos reservados. Usado
con autorización.
Super STAR WARS®
RETURN OF THE JEDI™
Juego Super Return of the Jedi © 1994 LucasArts Entertainment Company.
Todos los derechos reservados. Usado con Autorización por JVC Musical Industries
Europe Ltd. Return of the Jedi es una marca registrada de Lucasfilm Ltd.
JVC
Distribuidos por:
ArcadiA
software, s.a.

CUANDO AIR JORDAN DEJÓ EL BASKET

Que un famoso protagonice o apadrine un videojuego no parece muy extraño. Es más bien normal. Si el famoso es deportista, más que normal es habitual, y a nadie le sorprende ya encontrar un juego de tenis que se llame «Jimmy Connors» o uno de coches «Nigel Mansell». Así las cosas, toparse con un cartucho llamado «Michael Jordan» no sería un susto para nadie, pero ¿y si el juego no fuera de baloncesto?, ¿y si Jordan se destapara como un plataformeador consumado? Pues eso es precisamente lo que pretende experimentar Electronic Arts con «Michael Jordan in the Windy City».

En este cartucho, el mago del basket debe rescatar a unos ex-compañeros de la NBA que han quedado atrapados en una ciudad habitada por criaturas mutantes. Con su vestimenta característica y sin separarse de su balón, Jordan se sumerge en las grises calles de la ciudad dispuesto a plataformear contra lo que sea.

La experiencia de E.A en cartuchos deportivos ha servido para que Jordan se mueva por el mapeado con los movimientos que le convirtieron en un ídolo del basket. De este modo, el eterno balón va a ser tan mortífero en las calles como lo era con el aro contrario. Pases de pecho, por la espalda o sin mirar, el repertorio de esta estrella no conoce límites. Claro que si necesita resultar más convincente, siempre puede saltar y lanzarse sobre sus enemigos como si fuera a "matar" el aro.

Aunque no todo va a ser tan fácil como lanzar balones. Para liberar a los jugadores hace falta encontrar antes la llave que pueda abrir la cerradura de sus celdas. Los llaveros pueden estar en cualquier rincón de los laberintos que forman cada fase, y para llegar a ellos es posible que le haga falta tener algún objeto especial, activar cierto interruptor o verse las caras contra un pívot zombie que le arroje su boluda cabeza.

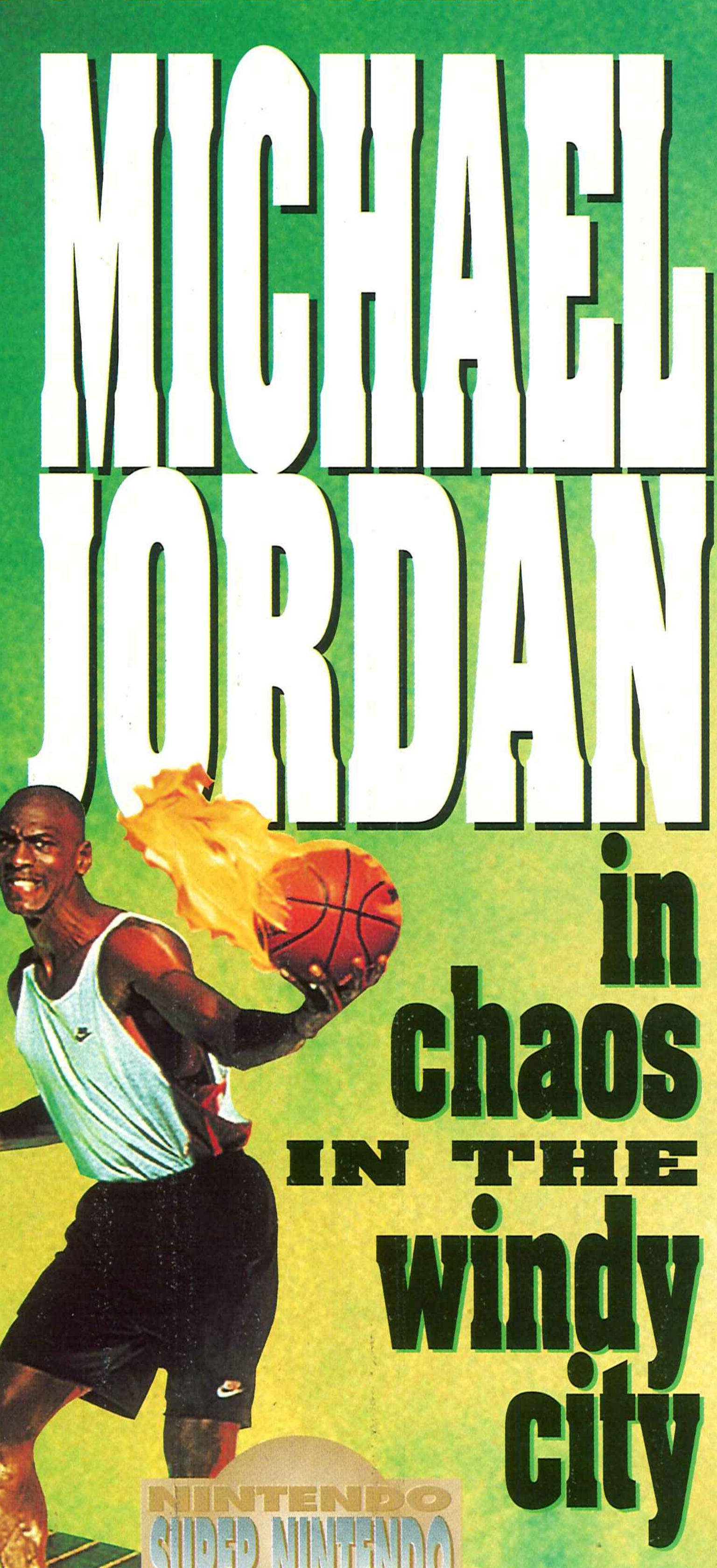
Con todas estas dificultades, Jordan no se ha enfrentado a un reto igual desde que se medía con los súper atletas de la NBA. Veamos si eres capaz de hacerle ganar de nuevo...



















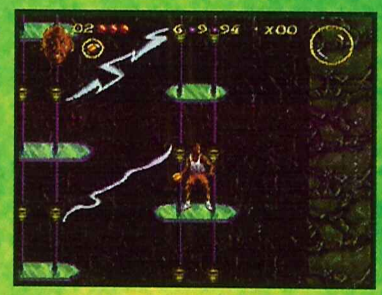
A lo largo del juego os encontraréis con situaciones en las que una pared o una plataforma ausente os cierran el paso. Siempre habrá una cerradura de color junto al obstáculo, así que basta con que metáis la llave correspondiente.

Aparte de su genialidad con el balón de basket, Jordan va a descubrir a sus numerosos seguidores que también es hábil con las plataformas.



Las canastas con tablero de cristal son puntos de retorno donde empezáis cada vez que perdéis una vida. Para activarlas tendréis que demostrar que Jordan sigue en forma machacando el aro y destrozando el tablero.















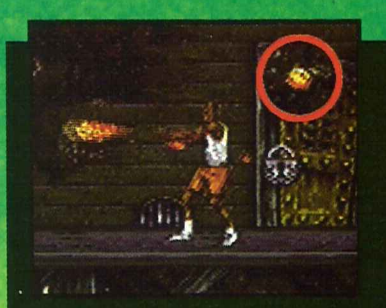
El objetivo del juego es encontrar y liberar a varios jugadores, para lo que necesitáis la llave y dar con la puerta justa.



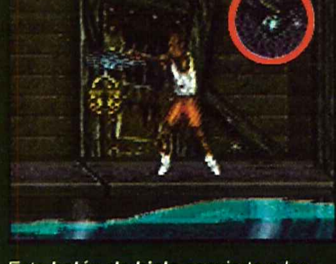
Jordan se mueve por esta rara ciudad con la misma soltura que en las pistas de basket, realizando el movimiento adecuado para cada situación.



Para moverse por la ciudad no hay nada mejor que el tren. Claro que viajar en el techo esquivando obstáculos no es nada sencillo.



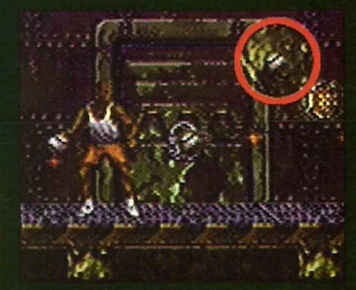
*El **balón de fuego** es más efectivo que el normal a la hora de golpear. Si se lanza al suelo provoca un río de fuego.*



*Este **balón de hielo** convierte a los enemigos en bloques helados. Si no los destruyes pronto se descongelarán.*



*Cuando el **balón múltiple** choca con un obstáculo, se convierte en varios proyectiles que limpian la pantalla.*



*Como si fuera un **boomerang**, este balón de ida y vuelta puede golpear dos veces con un solo lanzamiento.*

La mejor arma de Jordan

Jordan se deshace de sus enemigos lanzándoles la pelota. El poder del balón normal es bastante limitado, pero para compensar hay perdidos por los mapeados varios balones nuevos que podrían causar estragos en un partido oficial de basket.

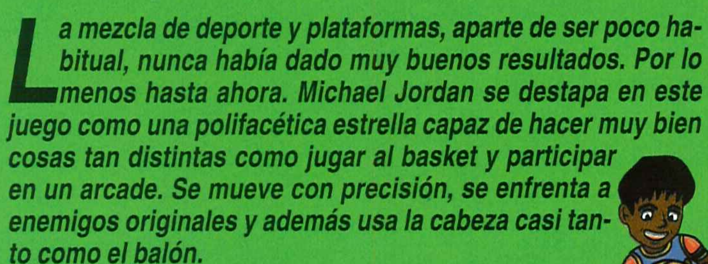


*Nada mejor que un arma (balón en este caso) capaz de **buscar enemigos** ella solita y lanzarse contra ellos.*





Electronic Arts continúa su brillante línea de cartuchos llenos de entretenimiento.

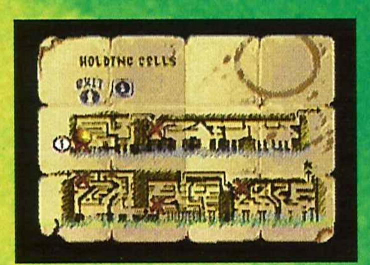


Del deporte a las plataformas

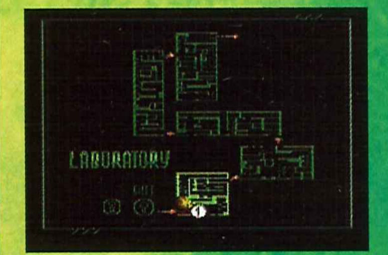
La mezcla de deporte y plataformas, aparte de ser poco habitual, nunca había dado muy buenos resultados. Por lo menos hasta ahora. Michael Jordan se destapa en este juego como una polifacética estrella capaz de hacer muy bien cosas tan distintas como jugar al basket y participar en un arcade. Se mueve con precisión, se enfrenta a enemigos originales y además usa la cabeza casi tanto como el balón.

Y es que en este cartucho encontraréis un poco de muchos géneros. Las plataformas, la acción y hasta la aventura se combinan con unos gráficos de alta calidad y una elevada jugabilidad para que pasar la tarde con Jordan no sea mero deporte.

Teniente Ripley



Estos son dos de los mapas a los que tenéis que enfrentaros junto a Michael.



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — **90**
Escasa variación entre unas fases y otras, aunque las definición y el cuidado de los escenarios es alto.

Música — **89**
Rápidas, modernas y muy vivas, las melodías enriquecen el ritmo de un juego bastante movidito.

Sonido FX — **89**
Los efectos propios de una cancha de basket se combinan con explosiones típicas de un arcade.

Jugabilidad — **87**
Con el repertorio de golpes de Jordan y lo curioso de enemigos y escenarios os lo pasaréis en grande.

Adicción — **88**
Pese a los passwords, descubrir todos los secretos del juego requerirá más de un esfuerzo.

Total — **88**
La curiosa combinación de baloncesto y plataformas ha completado un cartucho atractivo con grandes posibilidades de juego.

Lo Mejor

- La animación de Jordan.
- La integración de los movimientos del basket en un juego de plataformas.
- No se acabará al primer día, no.

Lo Peor

- Los escenarios son muy parecidos entre sí.
- La escasa variedad de enemigos.


FUERTE...
MUY FUERTE
POWER RANGERS
Nº 1 en USA
LICENSED BY
Nintendo
POWER RANGERS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
INSTRUCTION BOOKLET INCLUDED
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
MANUAL DE INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL
BEDIENUNGSANLEITUNG IN DEUTSCH
MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
BAN DAI
Original Nintendo Seal of Quality
Nintendo
GAME BOY
BAN DAI
POWER RANGERS
GAME BOY
GAME PAK
LICENSED BY
Nintendo
BAN DAI

SEGA MEGA DRIVE

OLIMPÍADAS MARCA ACME

Tiny Toons Adventures ACME ALL STARS

Uno de los trabajos más logrados de la factoría Konami es, sin duda, el que presenta a sus Tiny Toons, tanto en Mega Drive como en Super Nintendo. Ahora, la compañía japonesa vuelve a contar con los famosos protagonistas de los dibujos animados de la Warner Bros, para un curioso y original cartucho basado en unas peculiares olimpíadas. Sí, porque la pandilla formada por los hermanos Bunny, Montana Max, Little Beeper, Plucky Duck y otros primogénitos de las estrellas de la Warner, han dejado las plataformas para apostar por el deporte. Eso sí, con su particular forma de enfocarlo.

El juego cuenta con cinco modalidades deportivas: fútbol, baloncesto, carreras de obstáculos, bolos y "machacacocos". Hay dos tipos diferentes de competición. En el primero, modo historia, sólo podéis elegir a cuatro de los doce protagonistas (los hermanos Bunny, Plucky Duck y Kamton) para tomar parte en un torneo en el que se disputan todas las especialidades (algunas en más de una ocasión), hasta jugar la final contra un equipo capitaneado por Montana Max. En el segundo, podéis elegir cualquier deporte para disputar partidas "sueltas" contra la máquina o contra un amigo.

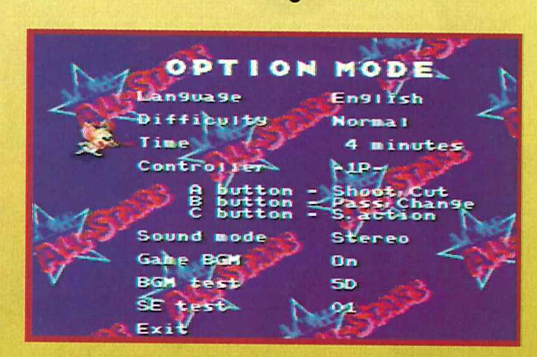
Por supuesto, en todas las competiciones cada personaje puede hacer gala de sus habilidades, tanto en ataque como en defensa, siempre con el sentido del humor característico de la Warner. Y además, tenéis la posibilidad de participar 4 amigos a la vez con el uso del Sega Tap. Así que la diversión está asegurada.



En el descanso de cada partido de fútbol o baloncesto podéis deleitaros con las habilidades como animadoras de las féminas, que hacen las veces de "cheerleaders".



Cada personaje cuenta con su particular "arma secreta" para mejorar su potencial durante un encuentro. Pero cada vez que lo utilice, quedará agotado por un tiempo.



Antes de comenzar el juego, en la pantalla de opciones, podéis elegir el idioma, el nivel de dificultad y el tiempo de juego para los encuentros de fútbol y baloncesto.



Carreras de obstáculos



Una de las pruebas más complicadas y aleatorias del juego. No sólo debéis tener habilidad y rapidez para que vuestro personaje se mantenga en cabeza, sino que además es necesario que contéis con la suerte necesaria para que cualquier obstáculo sorpresa no os mande a la última posición de la carrera. Por supuesto, sólo vale la primera posición para poder pasar a la siguiente prueba.







Baloncesto, como en la NBA

En esta modalidad es donde el juego alcanza uno de sus momentos más álgidos. Los partidos de baloncesto son realmente divertidos, equilibrados y sencillos de jugar. Además, en ellos los personajes pueden explotar sus habilidades "secretas" con plena eficacia, tanto para defender como para atacar. Obviamente, en esta especialidad la opción de participar 4 jugadores adquiere tintes casi obligatorios.










El noble arte del "Boliche"

Como dirían Los Picapiedra, "vamos a jugar unas partidas al boliche". Así podréis comprobar cómo se las gasta Montana Max jugando a los bolos. Será mejor que practiquéis antes de embarcaros en competición, u os pueden dejar en ridículo en la primera partida.

Así comienza la competición







El modo historia es sin duda el mayor reto de este juego si hablamos de la participación de un solo jugador. Todo comienza cuando Montana Max decide organizar un torneo en el que se deben disputar varias pruebas para decidir quién es el mejor atleta de la ciudad. Vuestro equipo estará formado por los hermanos Bunny, Plucky Duck y Kamton.

Los Tiny Toons sí la saben meter

La verdad es que es toda una gozada ver a los entrañables Tiny Toons jugando al fútbol, al baloncesto o a los bolos. El cartucho derrocha originalidad e imaginación por los cuatro costados, y aunque parezca (y de hecho lo está) destinado a un público de menor edad, no hay que confundirse: la inclusión de 4 niveles de dificultad (y la opción de 4 jugadores) permite que cualquier jugón pueda pasarlo en grande con estos personajes. Os lo aseguro por experiencia.

Lolocop

LO MÁS NUEVO

Los protagonistas de la competición

De nuevo los Tiny Toons son protagonistas de un videojuego, y en esta ocasión llegan dispuestos a demostrar sus habilidades deportivas. Éstos son los doce protagonistas del evento. Como podéis ver, no falta ninguno







Cocotazos a mansalva

Sin duda, la modalidad más "exótica" de todo el juego. El objetivo es golpear las cabezas de Montana Max que asoman por los agujeros, para ir sumando puntos en el marcador. Si por error golpeáis a otro personaje, se os restará una cantidad determinada de puntos. Además, hay otro elemento que va a perjudicar considerablemente la labor de Buster: las bombas.





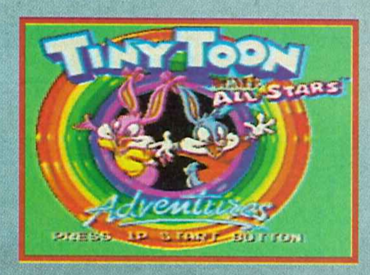

Fútbol, el deporte rey para los Tiny Toons

Por supuesto, en una competición del tipo que sea no podía faltar el fútbol. Los Tiny Toons organizan partidos con 4 jugadores por cada equipo (uno de ellos, naturalmente, hace las veces de portero). Los goles pueden producirse de diferentes formas: tiros lejanos, rechaces y hasta remates de cabeza o chilenas. Además, los personajes también pueden hacer gala de sus peculiares habilidades para marcar tantos de cualquier modo.





MEGA DRIVE



DEPORTIVO
KONAMI
Konami

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 85
En la línea de los «Tiny Toons», con gran colorido, escenarios variados y buenas animaciones.

Música — 86
¿Quién no conoce la sintonía de la Warner? Todo un homenaje a los dibujos animados.

Sonido FX — 83
Sin ser espectacular, está bien realizado y mantiene el nivel de todo el juego.

Jugabilidad — 87
Hablar de Tiny Toons es hablar de jugabilidad, y más cuando se dedican a hacer deporte.

Adicción — 85
Los 12 personajes suponen una garantía y los 4 niveles de dificultad aumentan el interés del juego.

Total — 86
Diversión y sentido del humor para todos los públicos. Una idea original que además ha sido muy bien realizada.

Lo Mejor
- Sin duda, los protagonistas. Ellos son los que dan vida al juego.
- La opción de 4 jugadores.

Lo Peor
- Tal vez que sólo se pueda elegir a cuatro jugadores en el modo historia.

LENSMAN

P.V.P. 2.995 .-pts.

Disponible a partir del

9 de Noviembre

Pòrco Rósso

ESCRITO Y DIRIGIDO POR HAYAO MIYAZAKI

P.V.P. 2.995 .-pts.

EL MUNDO DE RUMIKO

EL BOSQUE DE LA SIRENA

RUMIKO TAKAHASHI

P.V.P. 1.995 .-pts.

Pòrco Rósso

Disponibles a partir del

9 de Noviembre

Y si además eres de los primeros en llevarte a casa este "suculento tocinillo del cielo", recibirás en tu domicilio, sin más cargo que los gastos de envío, el espectacular vídeo de "Como se hizo Akira", un póster de Pòrco Rósso y otro regalo sorpresa. Pero recuerda que esta sensacional oferta es por tiempo muy, pero que muy limitado. Asi que yo de tí no me lo pensaría y reservaría mi Pòrco Rósso ya,... que luego no valdrán las lamentaciones!



Aterriza ahora en el siglo 21



ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L. La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

O&C/Valdeman



LA MODA QUE "PEGA" MÁS FUERTE

El cinco es un buen número para formar pandilla. Y si no que se lo pregunten a estos chavales de ciudad que un buen día decidieron aportar su granito de arena en la lucha contra las injusticias del mundo. Ellos son Trini, Billy, Jason, Kimberly y Zach, los Power Rangers, y están dispuestos a llenar vuestra Super Nintendo de trepidante acción con todo el poder que les proporcionan sus Dino Zord.

Planteado como un arcade de acción al estilo clásico (scroll horizontal, dos planos de profundidad, items que rellenan la barra de energía y muchos enemigos), «Power Rangers» os ofrece la posibilidad de meteros en el traje de estos cinco personajes para disfrutar con la decena de movimientos que presenta cada uno de ellos. Al empezar cada fase el miembro de los Power que hayáis elegido se presentará sin su traje de súper poderes. Pero no os preocupéis, pues según avancéis llegará el momento en que el poder del Dino Zord se mostrará ante vuestros ojos, proporcionando la fuerza que caracteriza a estos nuevos superhéroes. El Mega Zord también está presente en la adaptación de este éxito televisivo, en forma de tres enfrentamientos entre robots multikit, si bien para disfrutar de él tenéis que acabaros las cinco primeras fases.

En total, siete largos niveles, con unos gratificantes passwords tras cada uno de ellas, componen la primera entrega de las aventuras de los cinco magníficos. En cualquier caso, y teniendo en cuenta la rangermanía que se ha desatado, promete no ser la última.

Poder prehistórico

Bandai nos ofrece un arcade de acción que presenta demasiadas similitudes con otros lanzamientos del mismo género. Aunque tal vez ésta sea su garantía, hay que ofrecer mayor imaginación a la hora de programar.

Cada luchador tiene un número escaso de golpes, si bien la espectacularidad de alguno de ellos está fuera de toda duda. En cualquier caso, lo mejor del juego es la presencia de los cinco magníficos que están haciendo las delicias de pequeños y mayores en televisión. Y esto corrobora que está algo desfasado respecto a los últimos lanzamientos.

Boke



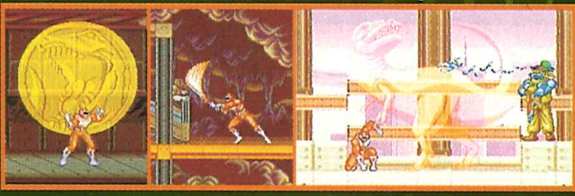
Las dagas eléctricas permiten a Trini ser una de las Power Ranger más efectivas. Le vendrán bien para abatir al león cavernario.



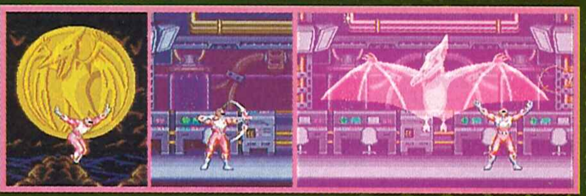
Toda la contundencia de un mamut de las glaciaciones para el arma de Zach: nada más y nada menos que un hacha.



El hacha doble giratoria de Billy está inspirada en los ocelos del Triceratops, el ser que lo protege en su Dinozord.



El kai (fuerza en japonés) de Jason procede del imponente Tiranosaurus. Su arma está inspirada en sus afilados dientes.



Las alas desplegadas del Pterodáctilo tienen la forma inconfundible de un arco. Éste es el poder de Kimberly.



Las dos últimas fases están dedicadas a enfrentamientos entre robots de enormes proporciones con un poder destructivo demoledor.





Sólo hay un elemento que distingue a este arcade de acción de cualquier otro: sus protagonistas son los cinco chicos de moda.









SUPER NINTENDO



ACCIÓN
NINTENDO
Bandai

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 86
Los movimientos resultan limitados para un arcade de acción. Bueno el doble scroll y la profundidad.

Música — 88
Podéis oír la banda sonora de la serie televisiva mientras avanzáis junto a estos cinco magníficos.

Sonido FX — 85
Resulta variado, pues se diferencian claramente los distintos golpes que cada luchador puede realizar.

Jugabilidad — 84
Los cinco personajes son fáciles de manejar y la dificultad es progresiva según se avanza de fase.

Adicción — 82
La posibilidad de luchar con los cinco Power Rangers hará que no os aburráis, especialmente sus fans.

Total — 83
Un arcade de acción con cualidades ya manidas. La fama de los protagonistas y las dos últimas fases hacen que no naufrague.

Lo Mejor
- La música, que es igual que en la serie.

Lo Peor
- Puede hacerse algo corto en su duración.
- El precio de los juegos en general.

LO MÁS NUEVO

JELLY BOY

SEGA MEGA DRIVE

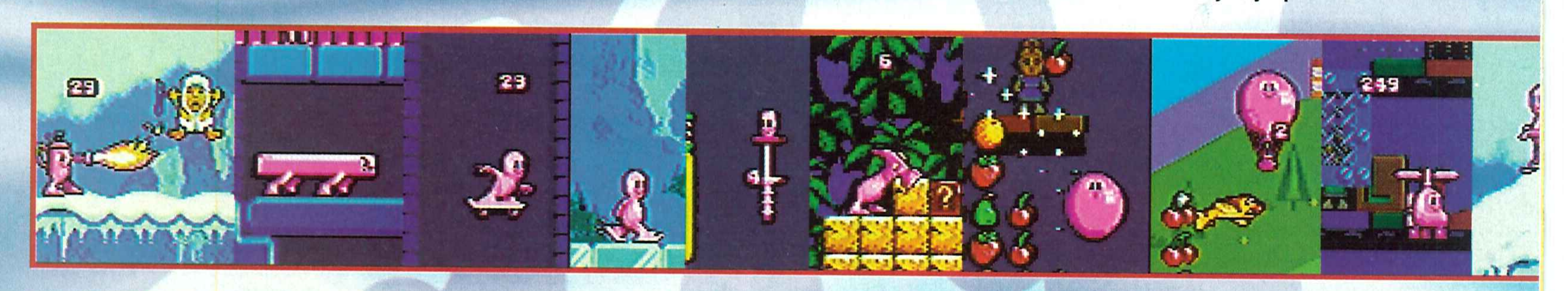
LA GELATINA TRANSFORMISTA

Parecía que todo estaba inventado en el mundo de las plataformas. Los personajes empezaban a parecerse sospechosamente unos a otros y los programadores parecían peleados con la imaginación. Hasta que uno de ellos dio con la solución definitiva: Jellyboy. Y basándose en este polimorfo personaje de gelatina, capaz de transformarse en un visto y no visto, Ocean presenta su nueva propuesta en juegos de plataformas.

Jellyboy ha de recorrer seis mundos muy diferentes, cada uno de los cuales se divide en ocho subfases. Además de sortear plataformas concebidas por alguna mente perversa y dejar fuera de juego a los inevitables enemigos gracias al sugerente jellypuño, debe encontrar las ocho piezas del puzzle que le permitirán enfrentarse al vigilante de la fase, un megaenemigo inspirado en el mundo que haya finalizado.

En vuestro recorrido por el universo de Jellyboy, debéis estar pendientes del tiempo (cada subfase tiene unos minutos determinados para acabarla) y de tener alguna nota musical en vuestro poder, ya que con ellas seréis inmunes. Los inevitables items tienen forma de frutas y te proporcionarán diversas ventajas, como segundos adicionales, inmunidad o puntos.

Y por fin llega la nota original del juego: Jellyboy es capaz de realizar veintisiete transformaciones, cada una con una finalidad concreta. Así, puede romper piedras (martillo), salvar obstáculos (globo aerostático) o acceder a items demasiado altos (pelota). Gracias a ellas, a los passwords recibidos tras cada subfase y a la justa dificultad del programa, tendréis «Jellyboy» para rato.





Los enemigos finales, como esta peonza, están inspirados en el mundo del que son guardianes. Derrotarles no será fácil.

El personaje más divertido

El aburrimiento ha encontrado un buen enemigo. Este maleable personaje sorprenderá a los plataformeros más pertinaces con sus continuas transformaciones, necesarias para avanzar por los cuarenta y ocho niveles.

Además de longitud, el cartucho ofrece un buen nivel gráfico, tanto por las animaciones del propio Jellyboy como por la variedad que presentan los seis mundos. En ellos, la inteligencia será un factor a tener muy en cuenta, así como, por supuesto, la habilidad. Todo ello completa una original aportación de Ocean a este género, que cada vez presenta menos innovaciones.

Boke

Jellyboy y su peculiar habilidad para transformarse vienen a traer un soplo de aire fresco al género plataformero.

Corazones como el de la imagen os proporcionarán valiosas vidas extra.



Para poder transformarse, Jellyboy necesita items como éste del cañón.



Las fases de bonus aparecen de vez en cuando tras una puerta situada en mitad de vuestro camino. Entrad a por todas.



Cada uno de los objetos en que se transforma nuestro personaje tiene una utilidad determinada, como en este caso.







Transformaciones

En los objetos más insospechados puede llegar a convertirse Jellyboy, haciendo gala de una capacidad de transformación como nunca se había visto antes en un personaje de plataformas. Cada uno de los objetos en los que se transforma tiene una función concreta, que no tiene porqué ser la habitual de ese objeto. Así, por ejemplo, has de utilizar la botella de refresco para acabar con unos angelotes que no son nada santos.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
OCEAN
Electronic Arts

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: Progresivo
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 85
Las fases son originales, con doble scroll suave, y las transformaciones están bastante bien realizadas.

Música — 80
Durante el desarrollo de cada subfase, suena una agradable música de piano.

Sonido FX — 88
El sonido de gelatina está muy bien conseguido, así como los impactos, saltos y demás.

Jugabilidad — 86
La facilidad de manejo y las diferentes posibilidades que presenta el juego le otorgan un buen nivel.

Adicción — 85
Los aficionados a las plataformas tendrán alicientes de sobras para no dejar de jugar.

Total — 85
Una original aportación de Ocean al género de las plataformas, bien acabado y de correcta calidad en todos sus apartados.

Lo Mejor
- Las transformaciones de Jellyboy.

Lo Peor
- La excesiva dificultad que presenta a partir del tercer mundo.
- El elevado precio de los cartuchos.

LO MÁS NUEVO



Para realizar su misión, las guerreras deben atravesar un total de cinco fases.

No podían faltar los habituales items que reponen la energía de nuestras chicas.









Guerrero Luna. Conocida por sus amigos como Bunny, quería con todas sus fuerzas llegar a convertirse en su admirada Guerrero V.

Guerrero Venus. Bajo una apariencia de inocente y dulce criaturita se esconde la mente pensante del grupo.

CHICAS EN PIE DE GUERRA

La "fiebre manga" continúa subiendo la temperatura de Super Nintendo. En esta ocasión le ha llegado el turno a las cinco jóvenes protagonistas de «Sailor Moon», que ya han arrasado en todo el mundo con sus más de 200 episodios de la serie de dibujos animados. «Sailor Moon», el cartucho, se inspira claramente en las páginas del Shojo Manga Nakayoshi y en la serie televisiva, para ofrecer un beat´em up que contiene la posibilidad de dos jugadores simultáneos y cinco fases plagaditas de enemigos tan mal encarados como peligrosos.

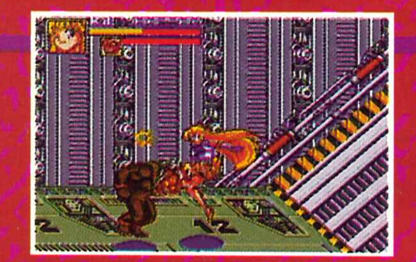
Usagi Tsukino, más conocida como Bunny, junto a sus cuatro compañeras de aventuras reparten golpes a diestro y siniestro con una contundencia que hace palidecer a más de un consumado héroe consolero. Al fin y al cabo ellas son la reencarnación de unas consumadas guerreras del pasado, y por si fuera poco cuentan con la ayuda de un misterioso justiciero enmascarado llamado Tuxedo Kamen.

Bajo una dulce apariencia que en ocasiones roza la cursilería, cada muchachita esconde un tremendo potencial para la lucha. Su principal baza consiste en la posibilidad de realizar dos golpes especiales sin la menor complicación. Para ello basta con mantener apretado el botón "Y" hasta que se rellene una segunda barra de energía, o bien pulsar simultáneamente "B" e "Y".

De este modo, Luna, Venus, Marte, Júpiter y Mercurio, que son los nombres de guerra de estas cinco "inocentes" muchachas, llegan a Super Nintendo con la sencillez con bandera para cumplir un firme propósito: demostrar que el sexo femenino no tiene nada de débil.



NINTENDO
SUPER NINTENDO





La luna puede esperar

Debido al carisma de estas cinco chicas, estamos ante uno de los cartuchos más deseados de la temporada. Pero lamento decir que no es todo lo que esperaba. Es un simple "beat'em-up". Y digo simple porque tanto su realización como su repetitivo desarrollo merecen ese calificativo. Siempre queda la opción de dos jugadores simultáneos que da más acción y alegría. al cartucho. En definitiva, un juego para mitómanos.

Cruela de Vil

Guerrero Mercurio. Todos los rumores apuntan a que en ella se inspiró la heroína manga de Bunny, Guerrero V.

Si creías que la candidez y la belleza estaban reñidas con la fuerza, desengáñate con este cartucho.

Guerrero Marte. Con una leonina melena, su máxima ambición consiste en encontrar un apuesto novio que la retire de tanta pelea.











Guerrero Júpiter. Consumada luchadora, los enemigos le duran menos que un caramelo a la puerta de un colegio.



SUPER NINTENDO



BEAT'EM-UP
BANDAI
Bandai

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3, 4 ó 5
Megas: 12

Gráficos — 77
Escenarios correctos por los que se desplazan unos sprites de buen tamaño pero carentes de movilidad.

Música — 79
Melodías curiosotas, con un agradable tonillo tomado de los dibujos animados del mismo nombre.

Sonido FX — 80
Los golpes están correctamente plasmados y también oiréis alguna que otra digitalización.

Jugabilidad — 76
Por su escasa variedad de golpes, no es complicado de manejar. Los personajes son algo lentos de reflejos.

Adicción — 75
Facilón en su opción de dos jugadores, el máximo atractivo reside en su origen cien por cien manga.

Total — 76
Como serie de dibujos animados, «Sailor Moon» ha arrasado. Como juego, resulta algo desfasado para los tiempo que corren.

Lo Mejor
- Por fin tenemos uno de los cartuchos más esperados para la Super.
- La opción de dos jugadores simultáneos da cierta alegría al juego.

Lo Peor
- Se echa de menos un mayor preciosismo en todos sus detalles gráficos y sonoros.







MR. NUTZ

LA ARDILLA ROJA PLATAFORMERA

Hace aproximadamente un año nos llegaron las primeras noticias de esta simpática especie de roedor. Con el tiempo, diversos testigos aseguraron haberla visto y jugado con ella en consolas de 16 bit. Ahora, por fin, un grupo de comentaristas dirigidos por el profesor Boke han conseguido fotografiar y estudiar detenidamente este nuevo ejemplar de animal consolero.

Físicamente resulta parecido a la ardilla común, aunque presenta tres detalles diferenciales: su gorrilla (gorra de ardilla), el chaleco amarillo de inspiración folk-ecologista y unas potentes zapatillas que potencian su salto y amortiguan la caída. Su hábitat es muy amplio, ya que viaja desde las llanuras hasta las heladas zonas polares, pasando en su migración anual por bosques de grandes árboles. Su alimentación está compuesta de items-medallones con una "p" en su interior, que le proporcionan energía si consigue más de cincuenta, así como nueces y otros items con un punto rojo, mucho más energéticos pero también más difíciles de encontrar.

Si se encuentra amenazada por los innumerables enemigos que merodean por las fases que habita, no duda en agacharse y golpear con su gran cola peluda, saltar encima de ellos e incluso lanzarles las nueces que antes había comido. Además, este animal posee una gran inteligencia, por lo que es capaz de utilizar muchos otros mecanismos en su provecho.

La dificultad de su aventura se puede modificar mediante el número de vidas (1 a 6) y los eslabones de la barra de energía (1 a 5). Gracias a esta perfecta adecuación al medio, la ardilla roja plataformera, más conocida como Mr. Nutz, tiene ante sí un espléndido futuro en los chips de Mega Drive.

















PLATAFORMAS
OCEAN
Ocean

Nº jugadores: 1
Vidas: De 1 a 5
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 30
Continuaciones: Passwords
Megas: 8



El sprite del personaje protagonista ha sido muy cuidado, tanto en el tipo de animal (una simpática ardilla), como en las excelentes y variadas



Mr. Nutz también va a encontrar fases de bonus en su aventura, en las cuales debe recoger el mayor número de monedas posible. Una vida vale cincuenta de ellas.









Bonito, pero poco original

Plataformas con todos los ingredientes clásicos es lo que nos ofrece «Mr. Nutz» en sus aventuras. Posee una técnica bien acabada, múltiple scroll, gran variedad de movimientos en el personaje principal, combinación de desarrollos horizontales con verticales y originales enemigos.

El sonido también merece una mención, pues resulta nítido y variado en los efectos especiales. Sin embargo, y tras los visto últimamente, este tipo de juegos empiezan a parecer un poco anticuados.

Boke

Ocean deja suelta a su mascota preferida para que campe a sus anchas por los 16 bit de Sega.







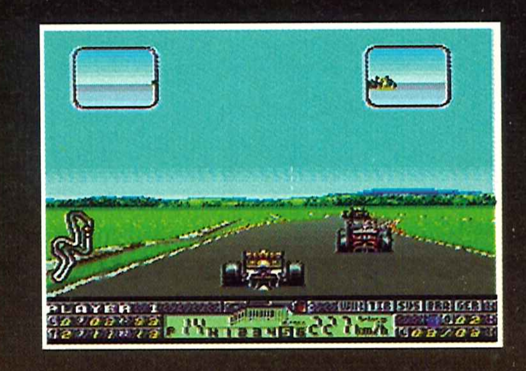
Gráficos	Perfecta técnica de scroll, variedad de movimientos en Mr. Nutz y originalidad de escenarios y enemigos.	87
Música	Muy apropiada para las aventuras de esta ardilla. Diferente según el mundo y el peligro que se presente.	88
Sonido FX	Todos los golpes tienen su sonido, a lo que hay que sumar los gritos de Nutz cuando es alcanzado.	88
Jugabilidad	Mr. Nutz posee grandes prestaciones que le hacen moverse con facilidad por toda clase de lugares.	87
Adicción	Los aficionados a las plataformas puras y duras se divertirán de lo lindo con las peripecias del roedor.	86
Total	Con un excelente acabado técnico y un personaje simpático y original, no ofrece nada nuevo en el panorama plataformero.	87

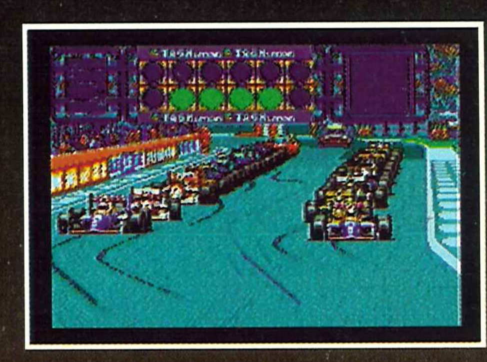
Lo Mejor

- **La elección de este personaje como protagonista.**

Lo Peor

- **La dificultad progresiva llega a ser desesperante.**







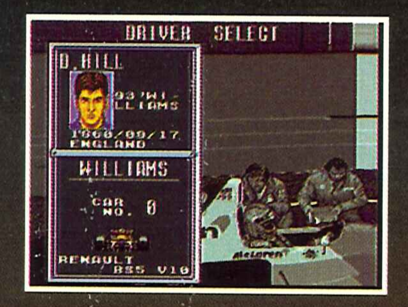
CAMPEONATO A LA CARTA

Hace apenas unos meses os comentábamos desde estas páginas un simulador de Fórmula Uno que presentaba una gran jugabilidad y opción para dos jugadores simultáneos. Pues bien, la segunda parte de ese cartucho ya ha salido al mercado con nuevos alicientes, toda la diversión de «F1 Pole Position» y el mismo Modo 7.

Tres son las opciones de juego que presenta esta nueva versión: "Test Run", donde podéis probar los 16 circuitos en los que se desarrolla el Campeonato del Mundo en un recorrido de diez vueltas; "Battle", con posibilidad para dos jugadores simultáneos y en el que, además de elegir circuito, número de vueltas, condiciones atmosféricas y hándicap, podéis seleccionar vuestros contrincantes; y "World Grand Prix" (Campeonato del Mundo), también con opción para dos jugadores simultáneos, cuatro niveles de pericia en la conducción, otros tantos niveles de daños (efecto de los golpes sobre el monoplaza), condiciones atmosféricas y elección del número de vueltas de que consta cada Gran Premio.

Pero lo verdaderamente novedoso respecto a la primera versión es la posibilidad de crear vuestros propios equipos participantes en esta gran fiesta de la velocidad y la tecnología punta. De este modo podéis introduciros, con vuestro nombre, como pilotos de uno de los siete equipos incluidos en la edición de 1993. También tenéis la opción de cambiar los componentes de estos equipos, pudiendo competir en una misma escudería con Hill y Schumacher, por ejemplo. Además, para que la interacción sea total, contáis con la posibilidad de cambiar los contratos entre escuderías y constructores, creando así equipos con nuevas características y nombres como Williams/Ferrari o McLaren/Yamaha.

F1 POLE POSITION 2

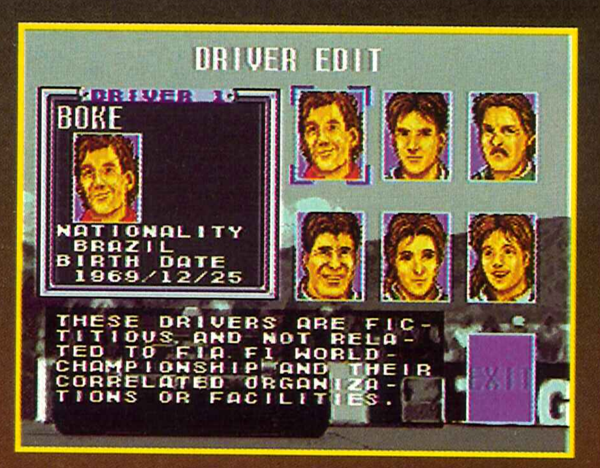




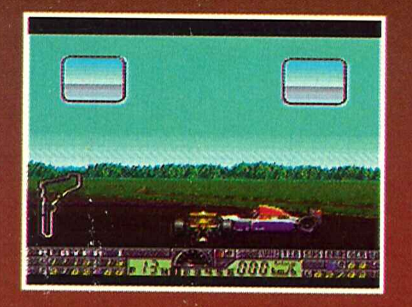


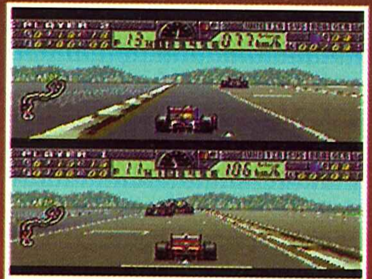


La opción de dos jugadores simultáneos, fundamental para alcanzar altos niveles de adicción, está muy bien conseguida, sin ralentizaciones en la velocidad de los monoplazas.



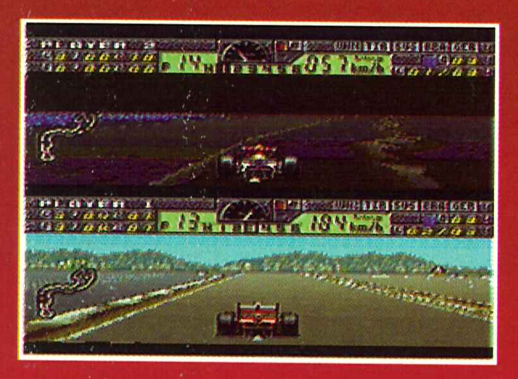
Una de las nuevas posibilidades que presenta este «F1 Pole Position 2» es la de crear vuestros propios componentes de los equipos participantes en el Mundial de velocidad.











Velocidad en Modo 7

El clásico simulador de recreativas va ya por su segunda versión en los 16 bit del Cerebro de la Bestia. Esta nueva entrega aporta dos mejoras fundamentales respecto a la primera parte que, si bien no influyen en la conducción o en la sensación de velocidad (exactamente iguales que en la versión anterior), sí aportan el aliciente de poder competir dentro de uno de los equipos participantes en la edición de 1993.

La otra innovación, el cambio de escuderías y fabricantes, también aporta su parte de atractivo a un simulador de velocidad bien conseguido, aunque a veces resulta un poco mareante el continuado uso del Modo 7.

Boke



SUPER NINTENDO



VELOCIDAD
NINTENDO
Human

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 16
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Grabar
Megas: 8

Gráficos — 82
Correcto en el diseño de los paisajes y monoplazas y en el uso del Modo 7, aunque es algo mareante.

Música — 84
Han sabido elegir el tipo de música (máquina suave) que debe acompañar a un simulador de velocidad.

Sonido FX — 86
Buenas digitalizaciones del sonido motor, que alcanza la categoría de estruendo en la parrilla de salida.

Jugabilidad — 79
El vehículo permanece siempre en el centro de la pantalla, lo que despista en un primer momento.

Adicción — 81
Los aficionados a la F1 disfrutarán de lo lindo al sentirse integrados en los mejores equipos de 1993.

Total — 80
Un simulador de velocidad con una correcta sensación de velocidad y suficientes alicientes para contentar a los aficionados a la F1.

Lo Mejor
- **Las digitalizaciones de los efectos de sonido.**

Lo Peor
- **La casi total imposibilidad de ganar una carrera.**
- **Esos precios...**

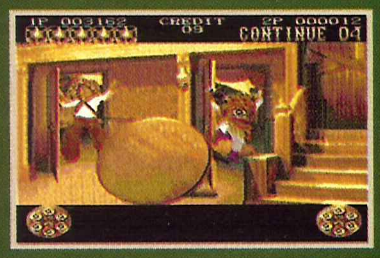
LO MÁS NUEVO

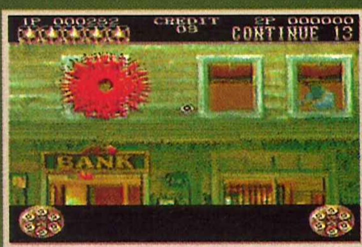
SEGA MEGA DRIVE

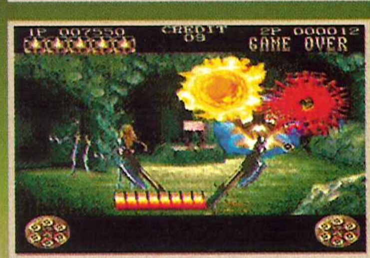
DESENFUNDA, FORASTERO

Lethal Enforcers II
GUNFIGHTERS









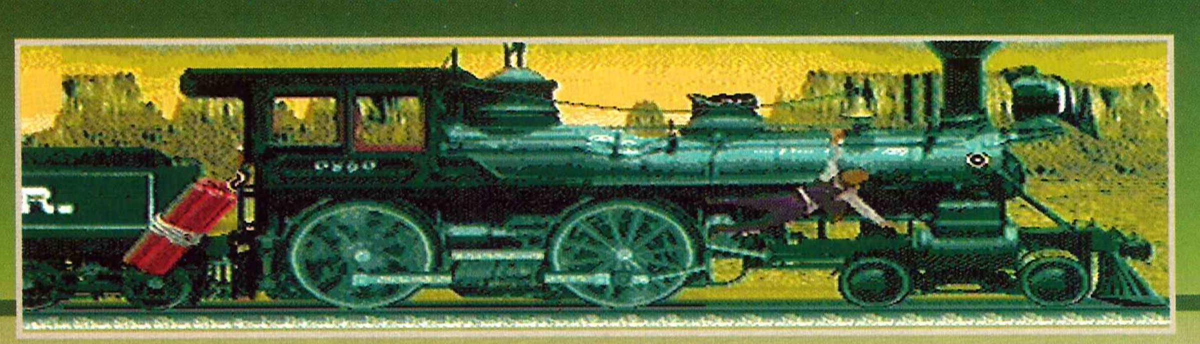
Relaja los dedos, deja las manos colgando a ambos lados del cuerpo y agítalas. Luego, respira hondo. Cuando tu pulso se haya estabilizado, entorna los ojos y sujeta fuerte el revólver. Apunta con calma y nunca dispares sin saber quién será la próxima víctima. Ahora eres un servidor de la ley en las tierras más salvajes del oeste americano, pero sólo con la estrella no conseguirás que te respeten.

Vas a enfrentarte a atracadores de bancos, salteadores de diligencias, y a indios y pistoleros famosos por su rapidez a la hora de desenfundar. Será una lucha sin cuartel en la que tendrás que evitar que los inocentes mueran, a la vez que rellenas de plomo a todos los forajidos del condado. Una lucha en la que no existirá la piedad.

Tu revolver será tu único aliado. Aunque si las cosas se ponen muy turbias y hay cerca algún hábil pistolero, siempre podrá acompañarte en tu misión suicida. Eso sí, con un amigo las cosas siempre serán más complicadas y los criminales más rápidos en disparar. Además, compartirás con él las continuaciones y, si la suerte no os sonríe, el amargo sabor del polvo del desierto.

Ni tú ni tu compañero debéis descuidaros jamás. Estad siempre vigilantes, porque un jarrón o un cuadro pueden ocultar algún arma más poderosa que vuestros revólveres. Además, éstos no os durarán mucho, sólo hasta que se agoten las municiones o algún bandido os alcance. Y recordad que los jefes de cada banda son más peligrosos que sus secuaces, por lo que tendréis que repartir la munición entre su cabeza y los diferentes proyectiles que os arrojen.

No, no es fácil ser shérif al oeste del río Pecos. Pero si te gusta el riesgo, vas a divertirte como nunca repartiendo plomo a imagen y semejanza del mismísimo John Wayne.



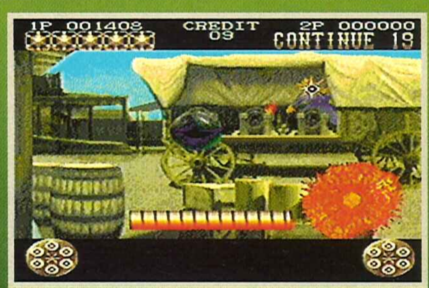








Indios, pistoleros, chicas de saloon, matones a sueldo... todos ellos sólo conocen una ley: la de tu pistola.















Estos items suponen un incremento inmediato en la potencia de tu revólver. Ametralladoras y cañones te facilitarán las cosas.





Disparar, disparar, y disparar

Los juegos de "pistola" son el estímulo ideal para descargar adrenalina. Y más si se puede usar una pistola "de verdad" y luchar contra unos enemigos "reales". Porque este cartucho, aparte de ser una estupenda muestra del género, tiene una gran calidad gráfica y sonora.

Con «Lethal Enforces 2» te sentirás parte activa de un western. Recorrerás los parajes más característicos de la época y probarás tu puntería en amenas competiciones. Una tentación irresistible para los que sean amantes de las emociones fuertes.

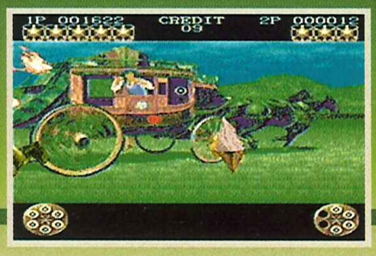
Teniente Ripley



Apunta y...

Dispara, por supuesto. Dos fases de bonus al más puro estilo pistolero te esperan cada dos fases. En una tendrás que destrozar todas las botellas de la barra, y en la otra deberás reventarlas al vuelo.









MEGA DRIVE



DISPARO
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 9
Megas: 16

Gráficos — 87
Buenas digitalizaciones, en las que se ha tapado con habilidad la falta de colores, y variedad de escenarios.

Música — 87
Es como escuchar la banda sonora de un western. Crea el ambiente justo, sin ahogar los efectos FX.

Sonido FX — 89
Las voces digitalizadas y el sonido de disparos hacen que os sintáis dentro de una película "de indios".

Jugabilidad — 88
Con la pistola es divertido y difícil, pero con el pad no pierde nada de su diversión y se juega muy cómodo.

Adicción — 87
Tiene tres niveles de dificultad, podéis jugar solos o acompañados, con pistola o pad... Os durará.

Total — 88
Se echa en falta alguna fase más, pero aún así es un extraordinario juego de pistola. Dinámico y con múltiples alternativas.

Lo Mejor
- Lo dinámico que resulta en todo momento, incluso con el pad.

Lo Peor
- Los enemigos finales acaban haciéndose demasiado pesados.
- Lo que cuesta, en cada partida, coger el "punto" a la pistola.

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

AGÁRRAME ESE FANTASMA

GHOUL PATROL

No hay que retroceder mucho en el tiempo -tan solo unos meses- para recordar un cartucho distribuido por Konami y programado por Lucas Arts, que apareció para Mega Drive y Super Nintendo bajo el título de «Zombies at my Neighbourgs». Pues bien, ahora es JVC la compañía que se encarga de lanzar un nuevo "remake" de aquel juego, realizado también por Lucas Arts y que lleva por nombre «Ghoul Patrol».

El desarrollo de este cartucho es idéntico al de aquel «Zombies»: dos personajes que se desplazan por un mapeado en 3-D con scroll multidireccional, con el objetivo de rescatar a una serie de individuos que se hayan repartidos por todo el escenario antes de que los zombies, fantasmas y demás criaturas fantásticas acaben con ellos. La dificultad radica más en la estructura laberíntica de los escenarios, con multitud de puertas cerradas y muros infranqueables, que en la destrucción de todas esas criaturas. Por fortuna, para tratar de encontrar el camino correcto contáis con la ayuda de una serie de llaves, así como de diferentes armas que os ayudarán a libraros de todos los enemigos.

Como era de esperar, «Ghoul Patrol» presenta algunas novedades con respecto a su predecesor, como son las apreciables mejorar técnicas, la mayor variedad de escenarios y enemigos, y la aparición de enormes jefes finales realizados con la utilización del Modo 7. Gracias a ellas y a más de una sorpresa que os guarda en forma de susto, no cabe duda de que el terror vuelve a los 16 bit de Nintendo.



Una de las sorpresas que presenta este cartucho con respecto a «Zombies» es la aparición de jefes finales de gran tamaño realizados con Modo 7.



El objetivo principal del juego es rescatar a los diferentes personajes de cada fase, para lo cual os debéis guiar por los gritos que aparecen en pantalla.



Los escenarios de este juego recorren distintos lugares del espacio y el tiempo, y son tan peculiares como este barco por el que camina el protagonista.



Con dos es más divertido

...y también más fácil, porque jugando con los dos personajes a la vez lograréis acabar antes con los enemigos. Si bien es cierto que la hora de encontrar a las víctimas esta unión no os servirá de mucho.













Lucas Arts exprime su idea

Nadie pone en duda la capacidad del equipo de Lucas Arts, aunque a veces pequen de exprimir una brillante idea para lanzar varios cartuchos (en ocasiones para nuestro deleite, como el caso de la serie «Star Wars»). Ahora, ha recuperado la fórmula de un original programa realizado por ellos hace casi un año, «Zombies», para presentar un cartucho que no sorprende, pero que mantiene cierta frescura propia de los juegos que se salen de lo habitual. Las mejoras gráficas y las novedades que presenta se agradecen, pero lamentablemente el desarrollo puede llegar a ser rutinario debido a su escasa variedad.

Lolocop



Zombies, fantasmas y demás espectros van a convertirse por unas horas en los misteriosos inquilinos de vuestra Super Nes.











SUPER NINTENDO



ESTRATEGIA/ACCIÓN
JVC
Lucas Arts

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: Más de 50
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 88
Superan con creces a los de «Zombies», con detalles increíbles y una gran definición de los objetos.

Música — 82
Acompaña a la acción en todo momento, pero su poca variedad puede hacer que os canséis de ella.

Sonido FX — 83
Sin ser una maravilla, los efectos mantienen el tipo. En todo caso, se podía esperar algo más.

Jugabilidad — 88
El cartucho se deja jugar desde un principio, gracias a la sencillez de su desarrollo.

Adicción — 84
El extenso número de fases es un aliciente, pero a la larga su mecánica puede llegar a cansar (o no).

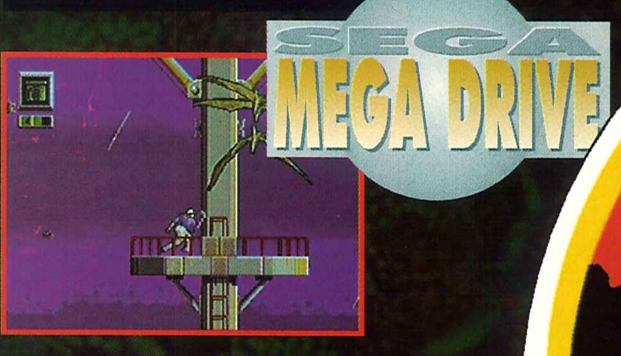
Total — 85
El juego sigue siendo original, aunque no innovador, y constituye una buena opción para los fans de la estrategia y la acción.

Lo Mejor
- El apartado gráfico.
- El amplio número de fases.
- La ajustada y progresiva dificultad.

Lo Peor
- Se echa en falta un poquito más de variedad en la mecánica del juego.

LO MÁS NUEVO

LA FIEBRE JURASSIC PARK HA VUELTO





RAMPAGE EDITION



En este mapa de la Isla Nublar se reflejan las zonas que hay que asegurar y los embriones recuperados.

Coincidiendo con el estreno en vídeo de la película, Grant y los dinosaurios han vuelto, aunque esta vez no van a revolucionar a nadie. Y es que este cartucho parece un calco de la primera versión, sólo que con algunos cambios (y no todos buenos).

El Dr. Grant llega a la isla Nublar para recuperar los embriones que Nedry perdió en la jungla. El paleontólogo empieza un nuevo viaje sin haber mejorado demasiado en su aspecto ni en sus habilidades. Tiene un arsenal más completo, pero poco más. Además, esta vez no sólo los dinosaurios están en contra suya, sino que un ejército pertrechado con el más moderno armamento también está empeñado en eliminar a Grant cueste lo que cueste. Como si con los enrevesados mapeados no fuera suficiente dificultad... Claro que si jugar con Grant te aburre, siempre puedes probar suerte con el raptor, que sí ha ganado en animaciones, pero ha perdido en velocidad.

Las fases son comunes para los dos protagonistas, pero sus distintas habilidades obligan a que las completes de diferente manera. Para ello, debes buscar unos objetos concretos y dirigirte a la salida hasta que recorras todos los sectores de la isla. Una isla que ya no es lo que era...





Aquí tenéis un catálogo de los objetos desperdigados por la isla. Algunos son imprescindibles, otros sólo decorativos.

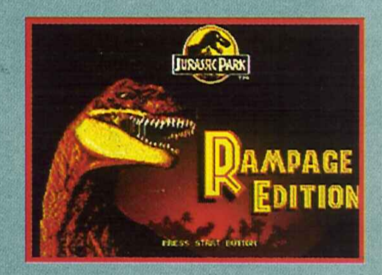








MEGA DRIVE

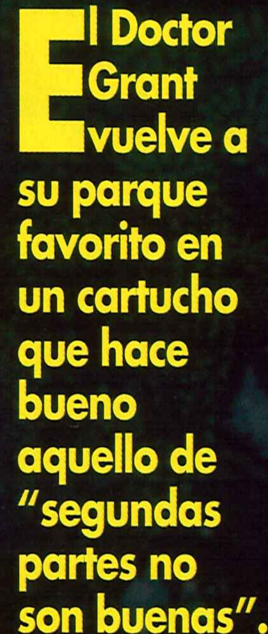




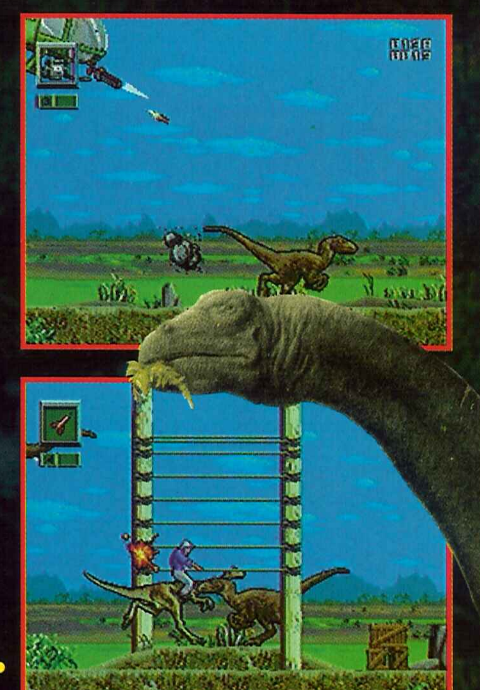








El Doctor Grant vuelve a su parque favorito en un cartucho que hace bueno aquello de "segundas partes no son buenas".





PLAYER

GRANT RAPTOR

Uno de los pocos atractivos de este cartucho es que, como en el primer «JP», podéis optar entre Grant y el Raptor.

Pobres dinosaurios

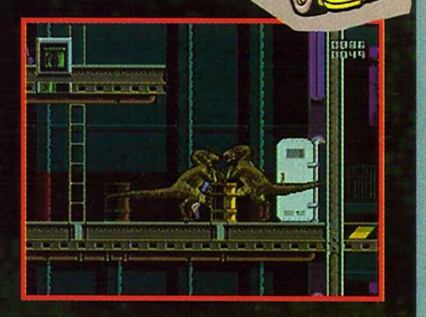
La fascinación por los dinosaurios no basta para dar vida a este «Jurassic Park», que pretende explotar la primera parte utilizando las mismas fórmulas y sin añadir nada nuevo a lo que ya vimos. Incluso se han dejado de lado algunas de esas fórmulas, reduciendo la manejabilidad de los personajes y el protagonismo de los dinosaurios.

Y es que en este cartucho los verdaderos enemigos, los peligrosos, son los humanos, no los dinosaurios. Los dinosaurios no son más que el pretexto ideal para promocionar un producto no del todo satisfactorio.

Teniente Ripley







PLATAFORMAS
SEGA
Blue Sky Soft

Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 12
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 80
Los personajes no están integrados en los fondos y las animaciones, aunque buenas, son algo bruscas.

Música — 81
Acompaña y apoya el desarrollo del juego sin alcanzar un protagonismo innecesario y sin molestar.

Sonido FX — 78
Correctos, pero parece que vienen de fuera. Ni están integrados en la acción, ni crean el ambiente propicio.

Jugabilidad — 73
El raptor es lentísimo a la hora de responder al pad. Grant es más llevadero, pero también algo limitado.

Adicción — 73
El juego tiene encanto y puede gustarte una temporada, pero la atracción no durará mucho.

Total — 77
Un intento de resucitar a los dinosaurios, que no alcanza la calidad de la primera parte en gráficos, jugabilidad ni interés.

Lo Mejor
- Los escenarios de la jungla.
- Poder manejar a dos personajes distintos alarga la vida del cartucho.

Lo Peor
- Lo mal que el raptor responde al pad.
- La dificultad de algunos pasajes.
- Los personajes no están bien integrados en los escenarios.



DUELO TITÁNICO DE MEGAROBOTS





El redimido sexto componente de los Power Rangers hace su aparición en este programa.

Cuando los Power Rangers unieron sus armas y poderes gracias a esa misteriosa energía llamada Dynamission, crearon un colosal robot llamado Mega Zord. Junto a él también apareció Dragon Zord, el primer robot-Zord creado por estos jóvenes, que fue secuestrado por Rita Repulsa y posteriormente rescatado por los propios Power Rangers. Pues bien, ahora ambos van a ser protagonistas exclusivos de «Mighty Morphin Power Rangers», hasta el punto de que la presencia de los cinco coloristas superhéroes es meramente testimonial, pues únicamente aparecen en una pantalla cuando elijáis a Mega Zord, y tal vez (cuando lleguéis lo sabréis) al final del juego.

A diferencia de la versión para los 16 bit de Nintendo, planteada como un beat'em up, os encontráis ante un arcade de lucha uno contra uno con opción para uno o dos jugadores simultáneos y hasta ocho niveles de dificultad. En el modo dos jugadores podéis elegir entre ocho megarobots (seis guardianes de Rita Repulsa, Mega Zord y Dragon Zord) y otros tantos escenarios. Por su parte, en el Modo Historia debéis ir venciendo a todos los megarobots que se crucen en vuestro camino, hasta enfrentaros a vuestro gran rival: Golder.

Cada uno de los megarobots luchadores posee sus propios movimientos, que incluyen golpes simples y especiales. En pantalla, y además de la barra de energía, aparece un indicador del nivel de potencia, que es el que determina si podéis realizar diferentes golpes especiales. Los enfrentamientos tienen lugar a dos combates ganados, pudiendo variar el tiempo de los mismos entre 30, 45, 60 y 99 segundos, o sin tiempo limitado. Todo ello completa un cartucho dedicado a los forofos de megarobots multikit como éstos.















Los Power Rangers ceden el protagonismo del juego a sus dos grandes creaciones: Mega Zord y Dragon Zord.

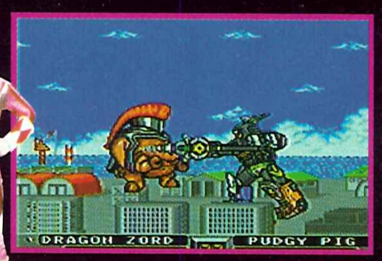




















La potente cola de DragonZord le va a servir de gran ayuda en sus duros enfrentamientos.



La lucha más pobre

***R**esulta más que claro que este cartucho pretende aprovechar el éxito de la serie «Mighty Morphin Power Rangers». Y es que el tirón que la rangermanía está teniendo entre los jóvenes de medio mundo ha propiciado la aparición de juegos de escasa calidad y no muchas más virtudes.*

Los gráficos son bastante pobres, el colorido escaso, la originalidad se reduce a tres o cuatro monstruos que después se repiten, y se echan en falta más y mejores golpes especiales. No deja de tener el encanto de los juegos de lucha, pero aún así los únicos que van a disfrutar son los seguidores acérrimos de la serie.

Boke

MEGA DRIVE



LUCHA
SEGA
Banpresto
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 8
Continuaciones: 8
Megas: 16

Gráficos — 78
Simples: un doble scroll sin profundidad y unos items pobres en cuanto a definición y originalidad.

Música — 84
Cada uno de los escenarios tiene su propio tema musical. En este caso sí hay originalidad y variedad.

Sonido FX — 80
Bastante completo, aunque es cierto que las voces pseudodigitalizadas suenan demasiado irreales.

Jugabilidad — 76
Los movimientos son lentos y para hacer golpes especiales hay que vigilar la barra de power.

Adicción — 78
Sólo aparecen Megazord y Dragonzord, por lo que pierde mucho incluso para los fans de Power Rangers.

Total — 78
Un programa de calidad bastante justa que intenta aprovechar el tirón de estos famosos superhéroes televisivos.

Lo Mejor
- Los temas musicales.
- El marcado sabor "chinaka" de enemigos y decorados.

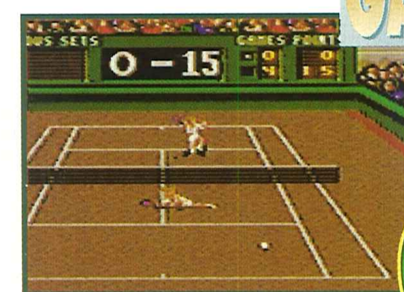
Lo Peor
- Que aprovechen el éxito presentando un producto de tan baja calidad.
- Que los enemigos se repitan y sólo cambien en el color.





Las animaciones de los tenistas, con más de treinta movimientos diferentes, son de gran calidad.

SEGA GAME GEAR



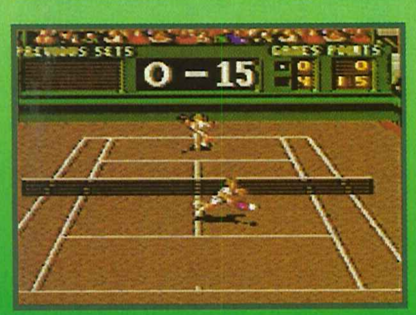
CHOOSE NUMBER OF USER PLAYERS

1 PLAYER

2 PLAYERS ON 1 GEAR

Una de las novedades del programa es la posibilidad de disputar un partido dos jugadores simultáneos en una sola consola.





PETE Sampras TENNIS

EL TENIS SEGÚN SAMPRAS

El actual líder de la ATP (clasificación de los mejores tenistas del mundo) sigue protagonizando las páginas de nuestra revista. En esta ocasión debido a la conversión para la portátil de Sega de «Pete Sampras Tennis».

Las semejanzas con la versión para 16 bit son evidentes. Así, los modos de juego se han mantenido: "Challenge", para disputar un solo partido individual o de dobles; "Tournament", en el que tendréis la oportunidad de participar en un torneo completo, pudiendo elegir entre los veinte más importantes del circuito (entre ellos se encuentran París, Madrid, Barcelona, Londres o Nueva York), con distintas superficies y las categorías de individual-dobles y masculino-femenino; y "World Tour", en el cual tomáis parte en una temporada completa, obteniendo valiosos passwords al ganar un partido. El modo "Tutorial" es el único que ha sufrido una variación considerable, pues sólo aparecen en pantalla indicaciones de manejo del juego, sin imagen alguna. Por su parte, las canchas siguen teniendo tres superficies a elegir: hierba, tierra batida o pista dura.

Esta versión, realizada también por los británicos Codemasters, no posee el J-Cart, pero sí incluye la posibilidad de dos jugadores simultáneos en una única consola. Esto es posible gracias a la intervención de la computadora en el movimiento de los/las tenistas, de tal modo que vosotros sólo debéis golpear la pelota. Para ello, el jugador uno utiliza los botones 1 y 2 al realizar sus golpes, mientras el segundo jugador lo hace con el pad direccional.









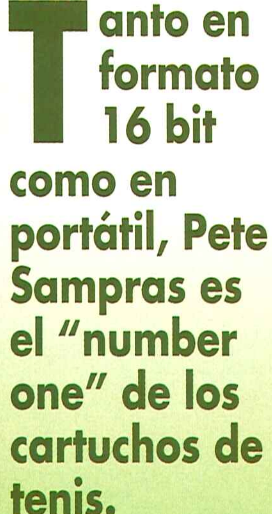


Juego, set y partido para el Nº 1

***T**ras el fracaso que supuso cierto juego de tenis con nombre de prestigioso torneo, llega a los chips portátiles de Sega un simulador manejable y con mucha calidad. Las diferentes posibilidades de juego (simples, dobles, torneo o circuito completo) vienen muy bien acompañadas por el fácil manejo de los jugadores, que poseen una buena colección de golpes (reveses, globos, dejadas y unas espectaculares voleas tirándose en plancha). Por desgracia, la novedad de dos jugadores simultáneos, aunque aumenta notablemente la adicción, resulta poco manejable y le resta jugabilidad.*

Boke



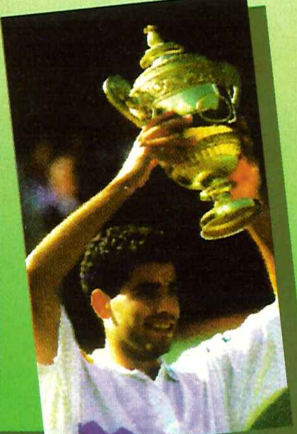


Tanto en formato 16 bit como en portátil, Pete Sampras es el "number one" de los cartuchos de tenis.











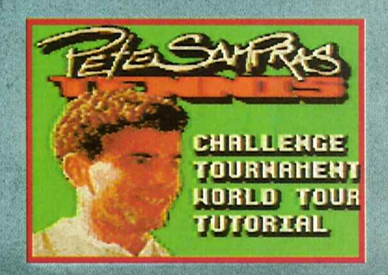








GAME GEAR



DEPORTIVO
SEGA
Codemasters
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 20
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 83
Los sprites de los jugadores tiene un tamaño correcto y disponen de gran variedad de movimientos.

Música — 70
La oveja negra e inaudible del programa. Menos mal que sólo suena en contadas ocasiones.

Sonido FX — 78
Los efectos de sonido, en cambio, sí están más logrados, con sonido de público y todo.

Jugabilidad — 84
El mejor aspecto de todo el cartucho, ya que los sprites de los tenistas se dirigen sin el menor problema

Adicción — 82
Los passwords para guardar las victorias y dos jugadores simultáneos dan un gran nivel adictivo.

Total — 83
El mejor simulador de tenis aparecido hasta la fecha para la portátil de Sega. Hace honor al número uno del mundo.

Lo Mejor
- Su excelente jugabilidad.
- La posibilidad de dos jugadores simultáneos.

Lo Peor
- Eso que se supone que es música.
- El elevado precio de éste y de la mayoría de los cartuchos.



THE SHADOW

La Sombra vuelve a la acción



"La Sombra" fue un personaje que alcanzó un gran renombre en Estados Unidos en la década de los 30, gracias a un serial radiofónico que narraba Orson Welles. Se trataba de un defensor de la justicia que debía su nombre a su singular atuendo, pues iba rigurosamente vestido de negro y se ocultaba en la oscuridad. Seis décadas después este personaje regresa por partida doble: en un film protagonizado por Alec Baldwin y en este juego para los 16 bits de Nintendo.

El cartucho os ofrece la oportunidad de asumir el papel de The Shadow para adentraros en el Nueva York de 1933, cuando el último descendiente de Ghengis Khan, un tal Shiwan Khan, está a punto de sembrar el caos con una terrible arma. Sólo La Sombra puede ser capaz de combatirle, y lo va a hacer a lo largo de un "beat'em up" que os traslada a los lugares más emblemáticos de la ciudad de los rascacielos.



Vuestro protagonista debe verse las caras con los más variopintos personajillos que le harán la vida imposible, antes de vérselas con el "mongol" de turno. Para ello The Shadow cuenta con la fuerza de sus puños, sus saltos y patadas, además de un contundente golpe que ejecuta gracias a una segunda barra de energía. Sumadle a esto algunos niveles en los que La Sombra debe disparar a sus enemigos y una fase motorizada, y os podéis hacer una idea bastante clara de cómo es este nuevo juego para Super Nintendo.



PUNTUACIÓN

Os encontráis ante un "beat'em-up" de lo más normalito: desfile continuo de enemigos (casi siempre los mismos) y un repertorio de golpes a realizar tirando a escaso. Vamos, nada del otro mundo, aunque hay que resaltar la variedad con la que se han concebido los escenarios que reproducen el Nueva York de 1933.



F-15 STRIKE EAGLE II

Un clásico de los ordenadores



Tras un primer intento fallido por parte de Sega (cuando se encargaba de lanzar los productos de Microprose), aparece por fin la versión para consolas de uno de los simuladores más exitosos en formato PC, «F-15 Strike Eagle». Una versión en la que se han mejorado fundamentalmente los aspectos sonoros y gráficos, incluyendo imágenes poligonales en tres dimensiones.

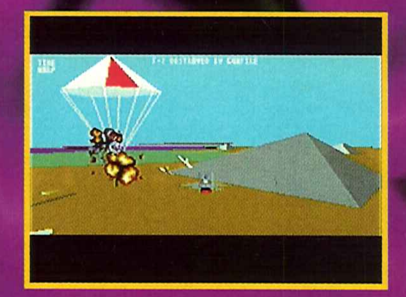
La mecánica de juego está basada en la consecución de distintas misiones a lo largo de seis escenarios diferentes, en los que se ha incluido la reciente Guerra del Golfo y otras más antiguas como la de Libia. Cada una de las misiones cuenta con un objetivo primario, otro secundario y el pertinente regreso a la base de operaciones.

El Strike Eagle puede ser dirigido de una forma manual por completo o automática. En este segundo caso sólo debéis preocuparos de localizar los objetivos y seleccionar el arma adecuada. Por su parte, las perspectivas son muy variadas, desde la frontal en el interior de la cabina de piloto, hasta las exteriores, donde podéis ver todo el fuselaje del F-15 o algo que pretende serlo.









PUNTUACIÓN

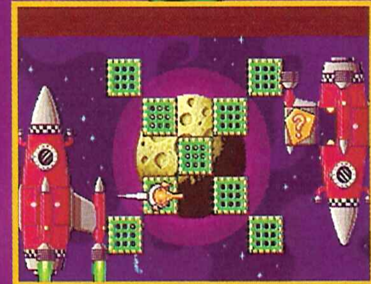
Los simuladores de vuelo corren el peligro de resultar demasiado difíciles de manejar. Este hándicap lo han tenido en cuenta los chicos de Microprose, al introducir la opción de control automático.
Los gráficos, pese a los polígonos y un pretendido efecto 3D, son muy pobres, pero la jugabilidad y la adicción compensan este apartado.

84

PSYCHOPINBALL

Convierte tu consola en un flipper









SEGA MEGA DRIVE

Codemasters también sabe darle a las máquinas de petacos, y lo demuestra con este último lanzamiento. Cinco mesas diferentes y otros tantos juegos de panel, además de cuatro subfases donde se mezcla la mecánica del pinball con las plataformas, es la propuesta de «Psychopinball» para trasladar toda la diversión de una mesa de petacos a los 16 bit de Sega.

Tres años han tardado los programadores de la compañía británica en finalizar este completo juego de pinball. Los originales temas de sus mesas son el lejano Oeste, la feria, las profundidades marinas, la casa de los fantasmas y una base lunar. Cada una de ellas, por supuesto, repleta de flippers, rampas, muchas sorpresas y todo el colorido y diversión que os podáis imaginar.



PUNTUACIÓN

La adaptación de una mesa de flipper al videojuego presenta siempre un claro problema: se hace necesario un scroll que, por muy suave que sea, resulta demasiado rápido y se pierde a veces la situación de la bola. Aun así Codemasters ha realizado uno de los mejores pinball para los 16 bit de Sega. Variado y lleno de colorido.



DOUBLE DRAGON V The shadow falls

El dragón ahora lucha con ocho personajes

NINTENDO SUPER NINTENDO

La saga «Double Dragon» continúa en Super Nintendo como un "one vs. one" en el que no faltan los inevitables hermanos Lee. Esta vez llegan arropados por seis luchadores más, para demostrar que en el campo de batalla todo vale. Además de Billy y Jimmy os encontraréis con Icepick, Bones, Blade, Shadow Master y dos damiselas tan llamativas como peligrosas: Sekka y Dominique.

El juego cuenta con cuatro niveles de dificultad y tres modalidades de juego para que os explayéis a gusto: "Tournament", "Battle" y "Quest Mode". En la primera podéis elegir a cualquiera de los ocho luchadores para disputar un combate sin tregua en el que tenéis que ganar al resto de participantes. "Quest Mode" os ofrece la posibilidad de elegir entre seis luchadores. Con los hermanos Lee seguiréis las indicaciones del Dragón para poner fin a los planes del Señor de las Sombras, que planea usar Metro City como centro de operaciones para extender un virus mortal. Sin embargo, los otros cuatro plantean la partida desde el punto de vista contrario, el de Shadow Master. Por último, el modo "Battle" os permite pelear con un amiguete.

No falta un repertorio amplio de golpes especiales y magias diversas, algunos de ellos realizados con un innegable sentido del humor, como es el caso de los que ejecuta Bones. Añadid ocho escenarios en los que saltar, pegar patadas y puñetazos a vuestras anchas, observad con atención las pantallas del juego, y podréis haceros una idea de la calidad que encierra «Double Dragon V» para los 16 bits de Nintendo.







PUNTUACIÓN

Los hermanos Lee regresan a Super Nintendo con un "one vs. one" que no destaca ni por su lucimiento técnico ni por sus dotes de jugabilidad. Si bien el cartucho presenta un plantel de ocho luchadores, una vez puestos en materia éstos carecen de continuidad de movimientos, lo que contribuye a que los combates resulten poco ágiles.



LO MÁS NUEVO

THE EXCELLENT DIZZY COLLECTION

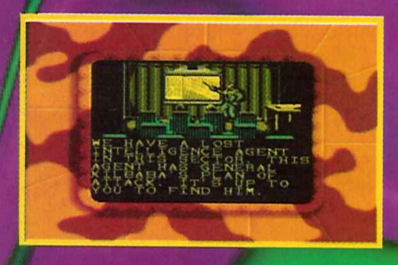
Diversión por partida triple



GAME BOY

DESERT STRIKE

La enésima versión de la saga



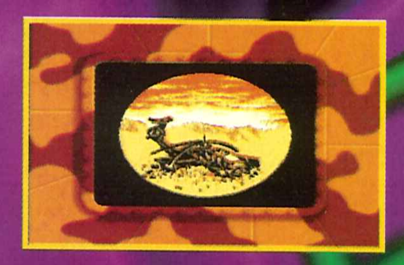


Parece que la compañía Ocean está empeñada en lanzar este original cartucho de Electronic Arts para todos los formatos. Ahora le ha tocado a la pequeña Game Boy (Super Game Boy por añadidura) recoger un juego que, desde luego, ya no sorprende a nadie después de haber visto tantas y tantas versiones, y cuando en Mega Drive ya se anda por la tercera parte («Urban Strike»).

El protagonista del juego, para el que aún no lo sepa, es un súper-helicóptero bien armado y equipado, que a través de mapeados en 3-D con scroll multidireccional, debe realizar una serie de misiones.

Naturalmente está enfrascado en plena situación bélica, así que las misiones consisten en destruir determinados objetivos militares, rescatar prisioneros o descubrir el escondite donde se oculta el alto mando enemigo.

El piloto debe preocuparse de vigilar el combustible, el armamento y el blindaje de la nave, en una demostración de lógica, paciencia y estrategia militar. Para ello cuenta con un completo cuadro de mandos, en el que además se incluye el mapa de los escenarios, imprescindible para poder llevar a cabo cada tarea. En suma, una guerra portátil con todas las de la ley.

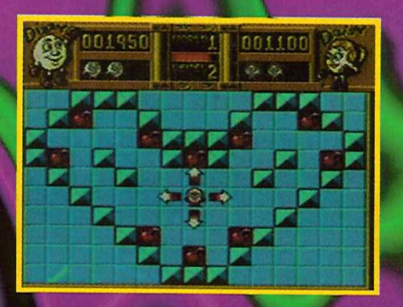




PUNTUACIÓN

«Desert Strike» para Game Boy sigue manteniendo el nivel de anteriores versiones, aunque ha perdido la originalidad de antaño y el movimiento del helicóptero no tiene toda la suavidad que se le podía pedir. De todos modos, es el único juego de estas características para la portátil de Nintendo, y eso siempre es un aliciente.





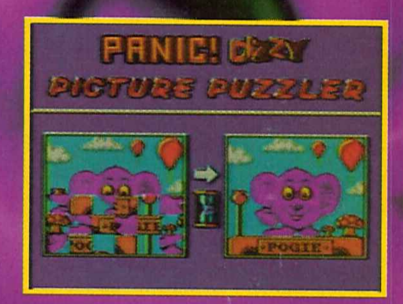






Dizzy es pequeño. Dizzy es blanco. Dizzy es redondo. Dizzy es simplemente un huevo. Sí, pero se trata de un proyecto de gallinácea muy especial, porque tiene una asombrosa capacidad para meterse en todo tipo de embrollos. Los chicos de Codemasters han querido aprovechar sus posibilidades con este cartucho para la portátil de Sega, que presenta tres juegos en uno. Así, cuando conectéis «The Excellent Dizzy Collection» os encontraréis con que podréis elegir entre «Dizzy The Adventurer», «Go! Dizzy go!» y «Panic! Dizzy», con el denominador común de su redondo protagonista.

«Dizzy The Adventurer» os invita a vivir una aventura en la línea de aquel «Fantastic Dizzy» de Mega Drive, es decir, tenéis que rescatar a uno de los amigos del protagonista recogiendo información de todos los personajes que os encontréis por el camino, recolectando estrellas y utilizando objetos. «Go! Dizzy go!» os plantea una sucesión de puzzles que debéis resolver, y, por último, «Panic! Dizzy» es una especie de Tetris en el que el huevo de turno tiene que juntar una serie de piezas para ir eliminando líneas.



PUNTUACIÓN

Muy atractiva la nueva oferta de Codemasters para la portátil de Sega. Claro que para adentrarse en el mundo de Dizzy, cuando se pone en plan aventurero, hay que cargarse de paciencia y buenos ánimos. Ahora bien, el hecho de incluir dos juegos en plan puzzle aporta un interesante aliciente a este simpático cartucho.



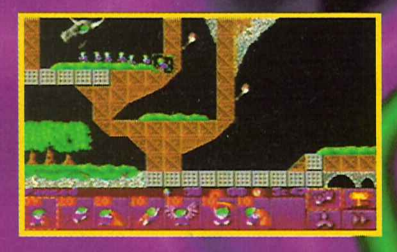
LEMMINGS 2

El tiempo no pasa por ellos



Los diminutos personajes semihumanos que carecen de nariz vuelven a Mega Drive, el primer soporte que recogió la conversión de este genial juego para consolas. Ellos no han cambiado, siguen haciendo del refrán "donde va Vicente, va la gente" su razón de diversión. Naturalmente, tú eres el Vicente que debe dirigir la masa de lemmings hasta la puerta pertinente teniendo cuidado de que no se maten por el camino, ya que además de descerebrados (no pueden pensar) son un poco torpes.

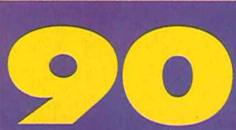
Esta nueva entrega ofrece hasta cincuenta y dos iconos diferentes, con los que interactuar en el camino de los pequeños con el pelo verde. Un camino que está compuesto por doce mundos, cada uno de ellos dividido a su vez en diez subfases o pantallas diferentes, que van desde las tierras altas de Escocia (lugar natal de Lemming McLemming) hasta el mayor espectáculo del mundo, es decir el circo, o el lejano Egipto y sus pirámides.





PUNTUACIÓN

Los Lemmings son el típico juego basado en una genial idea y que, por lo tanto, no necesita de alardes técnicos para conquistar las almas jugonas. La adicción sigue siendo su principal arma, y si además se incluyen iconos nuevos que les permiten surfear, saltar con pértiga o volar en cohete, la jugabilidad está servida.



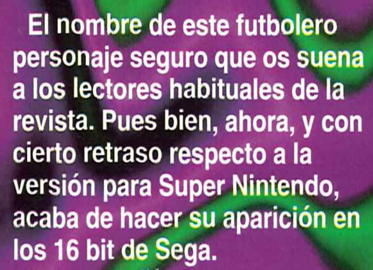
SOCCER KID

Un pelotazo a tiempo...









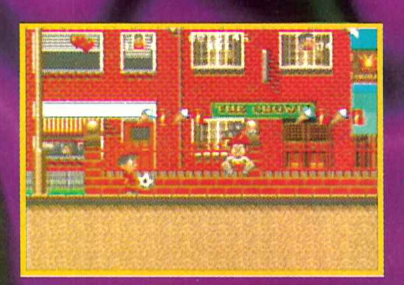
El nombre de este futbolero personaje seguro que os suena a los lectores habituales de la revista. Pues bien, ahora, y con cierto retraso respecto a la versión para Super Nintendo, acaba de hacer su aparición en los 16 bit de Sega.

La compañía Ocean ha mantenido el mismo programa sin cambios aparentes, ni en la estructura ni en la mecánica de juego. De esta manera, vuestro objetivo es ir recorriendo cinco países (Inglaterra, Italia, Rusia, Japón y Estados Unidos) por los que han sido desperdigados los trozos de la Copa del Mundo de Fútbol, para, por supuesto, recuperarlos. Cada uno de estos países se divide en tres subfases, en la última de las cuales aparece el inevitable enemigo final. Como arma de gran valor, el pequeño Soccer Kid tiene el objeto con el que es más habilidoso, es decir, el balón de reglamento. Además de lanzarlo contra sus variados enemigos, lo puede utilizar para salvar desniveles o para coger items que se encuentren demasiado alejados u ocultos dentro de cajas.









PUNTUACIÓN

Testimonial lanzamiento de este programa de plataformas con bastantes limitaciones, tanto técnicamente -hace gala de un único plano de scroll-, como en los estrictamente lúdicos -carece del mínimo interés por su temática-, y por jugabilidad. Un claro ejemplo de lo que puede llegar a ser un juego desfasado y con aire a los años 70.



Listas de Éxitos

Este mes ha sido propicio para los cambios de líder en nuestras listas. Así que para dejaros las cosas más claras, aquí tenéis los "Top 1": «Rebel Assault» en CD, «Metroid II» en GB, «Mortal Kombat II» en MD y GG, «Kirby's Adventure» en NES, «Stunt Race FX» en SN, «Fatal Fury Special» en NG y «Sonic Chaos» en MS.



Las Navidades vendrán calientes

Este mes, plagado de sorpresas y novedades, no es más que un adelanto de lo que nos espera en Navidad. Ha habido algunos cambios en las listas, pero lo verdaderamente bueno es las cantidad de novedades que han hecho su entrada triunfal. La más fuerte ha sido «The Lion King», que se ha encaramado a los primeros puestos de tres de las listas. De cerca le siguen «Indiana Jones» y «The Return

MEGA CD



Sigue sin haber muchas novedades de relumbrón para el Mega CD. Así que, aprovechando la coyuntura, «Rebel Assault» se ha colado en el primer lugar de la lista.

1	(2)	REBEL ASSAULT
2	(1)	FIFA Soccer
3	(6)	Battlecorps
4	(R)	World Cup USA 94
5	(3)	Thunder Hawk
6	(5)	Jurassic Park
7	(R)	Sensible Soccer
8	(R)	F-1 Racing
9	(10)	Mortal Kombat CD
10	(N)	Yumeni Mansion

GAME BOY



La tercera de la saga «Strike» llega con la misma fuerza que sus dos hermanas mayores, dispuesta a "dar mucha guerra".

1	(4)	METROID II
2	(R)	Wario Land
3	(R)	Donkey Kong
4	(1)	Tetris 2
5	(N)	Desert Strike
6	(7)	Mortal Kombat II
7	(5)	Legend of Zelda
8	(6)	Micromachines
9	(8)	Los Pitufos
10	(9)	Megaman III

MEGA DRIVE

Flink, Ecco, Bubsy, Jelly Boy... este mes Mega Drive ha dado la bienvenida a un montón de personajes carismáticos. Pero de entre todos ellos, uno destaca con luz propia: Simba, el Rey León. Aún no ha desatado toda su fiereza en las pantallas de cine españolas, y ya está dispuesto a que sus garras se dejen notar en los 16 bit de Sega. Por de pronto, ya se ha situado en el tercer puesto, pero no tardará en subir al primer peldaño. Ya lo veréis, ya.

1	(4)	MORTAL KOMBAT II
2	(3)	Urban Strike
3	(N)	The Lion King
4	(1)	S.Street Fighter II
5	(2)	Virtua Racing
6	(7)	Shining Force 2
7	(8)	Dinamite Heady
8	(9)	Sonic & Knuckles
9	(N)	Ecco the Dolphin II
10	(6)	Pete Sampras Tennis
11	(N)	The Mis Adv. of Flink
12	(R)	Jungle Book
13	(R)	ATP Tennis
14	(10)	FIFA Soccer
15	(5)	Sonic 3
16	(N)	NBA 95
17	(11)	Dragon Ball Z
18	(N)	Bubsy 2
19	(N)	Lethal Enforces II
20	(N)	Jelly Boy

N.E.S



Dos meses seguidos con novedades para la NES era demasiado. Así que ahora toca un mesecito de calma, que sólo va a ser roto por el estruendo que forman los personajes de «Jungle Book». Por diversión, que no quede.

1	(R)	KIRBY'S ADVENTURE
2	(R)	Jimmy Connors Tennis
3	(4)	Jungle Book
4	(5)	Los Pitufos
5	(3)	Super Mario Bross 3
6	(R)	Asterix
7	(R)	Tiny Toons
8	(9)	Star Tropic
9	(8)	The Return of Jocker
10	(R)	Battletoads

GAME GEAR

Pete Sampras sí que sabe de listas: es líder de la ATP (clasificación de los mejores tenistas del mundo), ocupa uno de los primeros puestos en la lista de Mega Drive, y ahora hace su debut en la de Game Gear.



1	(3)	MORTAL KOMBAT II
2	(1)	Ecco the Dolphin
3	(N)	The Lion King
4	(N)	Pete Sampras Tennis
5	(6)	Jungle Book
6	(8)	Asterix and the...
7	(R)	Sonic Spinball
8	(5)	Power Rangers
9	(4)	Micromachines
10	(9)	Daffy Duck

SUPER NINTENDO

Novedades de dos géneros muy diferentes para la Super. Por un lado, el aventurero, con «Indiana», «Lion King» y «Return of Jedi», y por otro, el baloncestístico, con «NBA 95» y «Michael Jordan». Cualquiera de ellos es digno de estar entre los primeros puestos, pero para eso tendrán que esperar aún un poco de tiempo.

1	(2)	STUNT RACE FX
2	(3)	Super Metroid
3	(4)	Mortal Kombat II
4	(1)	FIFA Soccer
5	(N)	The Lion King
6	(5)	Megaman X
7	(N)	Return of the Jedi
8	(N)	Indiana Jones
9	(6)	Mario All Star
10	(8)	Slam Master
11	(7)	Dragon Ball Z 2
12	(N)	NBA 95
13	(10)	Jimmy Connors Tennis
14	(N)	Michael Jordan
15	(14)	Los Pitufos
16	(13)	Jungle Book
17	(9)	World Cup USA 94
18	(11)	S. Fighter II Turbo
19	(12)	Bubsy 2
20	(17)	Fievel Goes West

NEO GEO



La Neo Geo podría decir aquello de "Sin novedad en el frente". Y nunca mejor dicho lo de frente, porque parece que aquí sólo tienen cabida los juegos de lucha.

1	(R)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(R)	Art of Fighting 2
3	(R)	Samurai Shodown
4	(6)	World Heroes Jet
5	(R)	Fatal Fury 2
6	(4)	Super Side Kicks 2
7	(8)	Top Hunter
8	(7)	Sengoku 2
9	(R)	Three Count Bout
10	(R)	World Heroes 2

MASTER SYSTEM

La Master recibe pocas novedades, pero cuando las recibe... Y si no, no tenéis más que mirar esta fenomenal conversión del «Lion King» para los 8 bit de Sega.

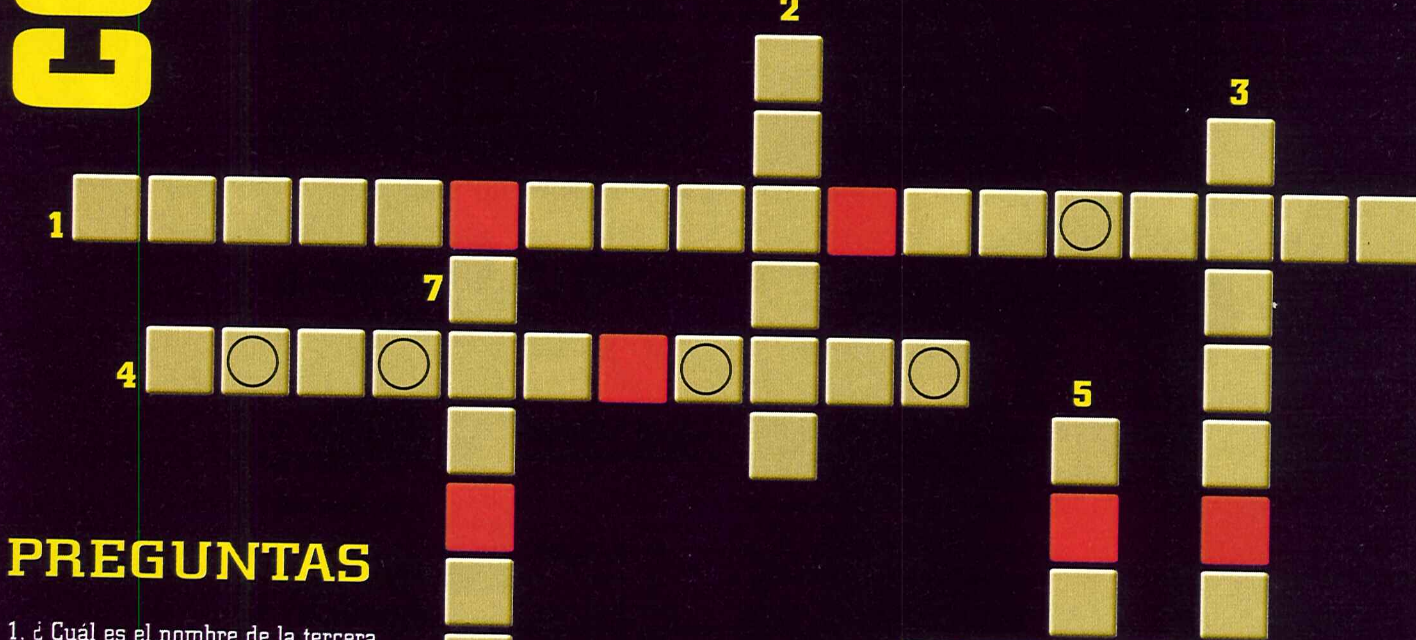


1	(R)	SONIC CHAOS
2	(N)	The Lion King
3	(2)	Micromachines
4	(3)	Ecco the Dolphin
5	(4)	Asterix and the...
6	(5)	Jungle Book
7	(6)	World Cup USA 94
8	(7)	Daffy Duck
9	(8)	Aladdin
10	(9)	Land of Illusion

concurso

Neo•Geo CD

¡¡Consigue las primeras NEO•GEO CD de España!!



PREGUNTAS

1. ¿ Cuál es el nombre de la tercera parte de la saga Fatal Fury?.

2. ¿ Qué nuevo mando de control llevará el Neo•Geo CD además del joystick?.

3. ¿Qué tipo de memoria hizo incompatible este CD con la consola Neo-Geo?

4. ¿ Cómo se llama la tarjeta que permite grabar partidas en la consola Neo-Geo?.

5. ¿En qué memoria quedan grabadas ahora las partidas en el Neo•Geo CD?.

6. ¿En qué ciudad japonesa tiene su sede la Compañía SNK?.

7. ¿ Qué juego de lucha protagonizan Robert García y Ryo Sakazaki?.

Si quieres ser el primero en tener una Neo•Geo CD, demuéstranos que lo sabes todo acerca de esta genial consola. Porque esta vez te lo vamos a poner algo difícil. Lee nuestras preguntas y coloca las respuestas en su lugar en las casillas del crucigrama. Cuando hayas acabado, podrás formar la Palabra Clave con las 8 letras marcadas con un círculo. ¿Entendido? Ah, una pista: si no sabes algunas respuestas, lee el reportaje Hi-Tech de este número y... ¡mucha suerte!





• Los tres primeros ganadores obtendrán una **NEO•GEO CD** con los juegos SuperSidekicks 2, Samurai Shodown y Fatal Fury Special.

• Los tres segundos ganarán una **NEO-GEO** y los juegos Art of Fighting, Cyberlip y Blue´s Journey.





BASES CONCURSO NEO•GEO CD

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envien el cupón (no son válidas las fotocopias), a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A. HOBBY CONSOLAS;
Apartado de Correos 400;
28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO NEO•GEO CD

2.- De entre todas las cartas recibidas con la Palabra Clave correcta se extraerán tres que serán ganadoras de una consola NEO•GEO CD cada una, con los juegos: SuperSidekicks 2, Samurai Shodown y Fatal Fury Special. Se extraerán otras tres cartas más que ganarán una consola NEO-GEO cada una, con los juegos: Art of Fighting, Cyberlip y Blue´s Journey. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de Octubre de 1994 al 5 de Diciembre 1994.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 7 de Diciembre 1994 y se publicarán en el número de Enero de Hobby Consolas .

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CUPÓN RESPUESTA
Concurso NEO•GEO CD

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad ....

Provincia ....

Tel. .... C.Postal ....

La palabra clave es:

_ _ _ _ _ _ _ _







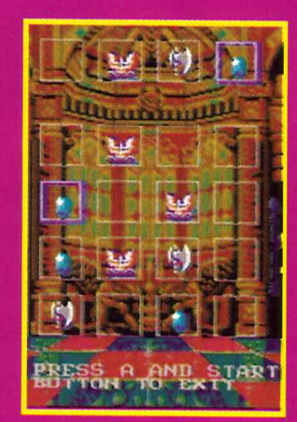
LASERS & PHASERS

CASTLEVANIA

PASSWORDS:
De izquierda a derecha, aquí tienes las claves que te permitirán entrar en los niveles 2, 3, 4, 5 y 6.







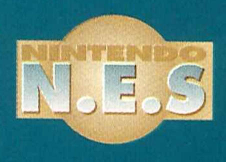






YOSHI´S COOKIE

AVANZAR DE NIVEL A TU ANTOJO:
Pon la música en OFF, la velocidad en HIGH y las vueltas en 10, y con sólo presionar ARRIBA y SELECT al mismo tiempo verás cómo avanzas.



DRAGON´S REVENGE

PASSWORDS:
Stage 1 : LSRCIE8
Stage 2 : CSABMJM
Stage 3 : DSI36KR
Stage 4 : ETTS8DL
Stage 5 : FT438XR
Stage 6 : HV5395S



COOL SPOT

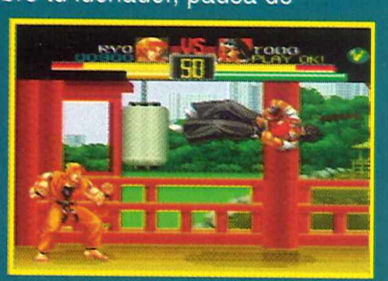
NO TERMINAN NUNCA CONTIGO:
Sitúate en el menú de opciones sobre la palabra " music " y pulsa IZQ., IZQ., IZQ., DRCH., DRCH., DRCH., IZQ., DRCH., IZQ y DRCH. Te mantendrás con el mismo número de vidas y la misma energía durante toda la partida. Un truco la mar de interesante.



ART OF FIGHTING

COMPUTER VS COMPUTER:
Con el juego pausado, pulsa ARRIBA, X, IZQ., Y, ABAJO, B, DRCH., A, L, R, START y SELECT. Para recuperar el control sobre tu luchador, pausa de nuevo y presiona ARRIBA, X, ABAJO, B, IZQ., Y, DRCH., A, R, L, START y SELECT.

Gracias a ÁNGEL ESPINO GUTIÉRREZ (TARRAGONA).



LASERS & PHASERS

AERO THE ACROBAT

CONTINUACIONES EXTRAS:
Inroduce en la pantalla del título este código si quieres tres continuaciones:
X, Y, B, A, X, A, B, Y, ARRIBA, L.
Y este otro si quieres nueve:
X, Y, B, A, X, A, B, Y, ARRIBA, R.







PANTALLA DE SELECCIÓN DE NIVEL :
Tú puedes acceder a esta pantalla si presionas R durante los BONUS.

OPCIONES SECRETAS:
Si presionas en la pantalla de seleción de nivel L, R, X, B, IZQ., ARRIBA, DRCH., ABAJO, Y y A, entrarás en la pantalla secreta de opciones. Si una vez allí pulsas A, Y, L, ARRIBA, ABAJO, R, A, Y, DRCH., IZQ, tendrás vidas infinitas.

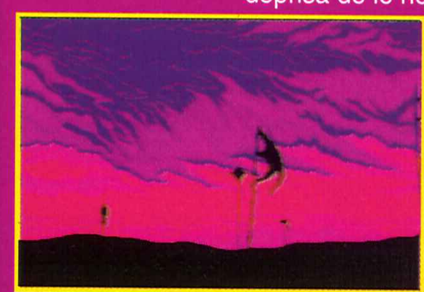
ALADDIN



PASSWORDS.
Válidos para Master y Game Gear.
FASE 1: AJCJ.
FASE 2: LAEA.
FASE 3: ASNF.
FASE 4: DMIA.
FASE 5: INSI.
FASE 6: NEUA.
FASE 7: AALG.
FASE 8: BLTO.
FASE 9: UIAN.

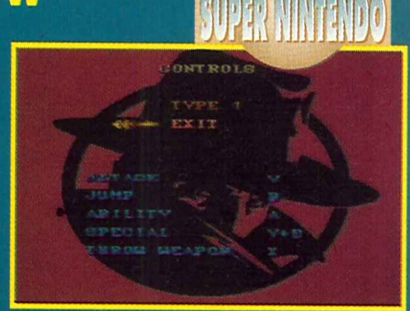
DRACULA

A TODA VELOCIDAD:
Si quieres avanzar "algo" más deprisa de lo normal, pulsa en la pantalla de presentación, con el scroll en movimento, ABAJO, DRCHA., A, C, ARRIBA, IZQ.., A. Comienza a jugar, pausa y presiona ARRIBA.



SHADOW

UNA BUENA SORPRESA
Pulsa este código en la pantalla de mandos de control: IZQ., ARRIBA., IZQ., DRCHA., ARRIBA, DRCH., IZQ., ABAJO, ABAJO, ABAJO.



BOB

PASSWORDS:
171058
950745
472149
672451
272578
652074
265648
462893
583172
743690
103928
144895
775092
481376





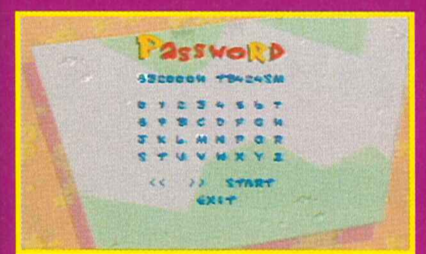
Gracias a PEDRO LÓPEZ (ZARAGOZA)

LASERS & PHASERS

REN & STIMPY

PASSWORDS:

2	8B20000-004C4SR
3	8900004-884C2SI
4	831000B-D8N6250
5	832000H-TB424SM





JELLYBOY

10 VIDAS:
WHCTLH WMFPCD RWTNWW TTCTLW



20 VIDAS:
STSHTY NRTCLW FHSMGS SHLLWTN



VISUALIZAR TODO EL MAPA:
YRRTLM WFCMGW HBVCBW HLGHWD

TODAS LAS PUERTAS ABIERTAS PARA TI:
MTBCNM MTGWTT PMYWIC TSMFTM

UN PEQUEÑO TRUCO:
HHMHCP DHTWHW MFMTHT SCHMLM

SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS



UTILIZA LAS "ARMAS" QUE TIENES A TU LADO:
Sal del ring y recoge un objeto cercano a ti (un tablón, por ejemplo). Sitúate al lado derecho o izquierdo del ring, y salta a él. Si ahora pulsas el botón de ataque, podrás dar un buen golpe.



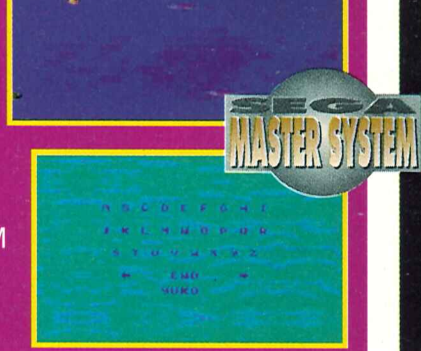
BATMAN RETURNS

¿DÓNDE QUIERES EMPEZAR?:
En la pantalla de opciones, sitúate en la décima y pulsa ARRIBA IZQ., ABAJO y DRCH. tres veces, y después A y B simultáneamente. Sobre la primera opción, pulsa DRCH y START, y podrás comenzar en la pantalla que más te guste.



ECCO THE DOLPHIN

PASSWORDS:
Medusa Bay-QFFUB
Under Caves-QJJEC
Ridge Water-WNVKD
Open Ocean-UCERJ
Cold Water-KNVAF
Open Ocean-CKRMC
Deep Water-CKJWH
The City of Forever-MYISJ
Dark Water-YUKOV
The City of Forever-CSGQM
The Tube-UYPKC
The Machine-YAPOW
The Vortex-QWQCK



BATTLETOADS VS. DOUBLE DRAGONS



SORPRESA:
En la pantalla de selección de personaje, pulsa ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, X, B, Y, A, y espera a ver lo que ocurre.



LO MEJOR PARA TU NES™

¿Te suena?



Kirby's Adventure

¿Buscas lo último?



Los Pitufos

¿Quieres acción?

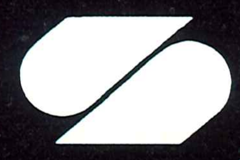


Mega Man 4

Con Opción de Password

¡No te pierdas los tres títulos
más fuertes para tu consola Nintendo!
Pídelos en tu tienda habitual.





SPACO, S. A.

Avda. de la Industria, 8 - 28760 Tres Cantos (Madrid)
(91) 803 66 25 (8 líneas) - Fax (91) 803 35 76 - 803 22 45

LASERS & PHASERS

MEGALOMANIA



ALGO DISTINTO Y MUY DIVERTIDO:
Introduce como código “JOOLS” y entráras directo en un mini Shoot'em-up.





ROCK'N ROLL RACING



PASSWORDS:

Drakonis:	!B!R T5C3 X5PT
Bogmire:	7JM8 QQCB 9SPS
New Mojave:	1FQ8 R5CI 9KK2
Nho:	V2L8 14BV 92K!
Infermo:	XWC7 HZB5 5TJ!





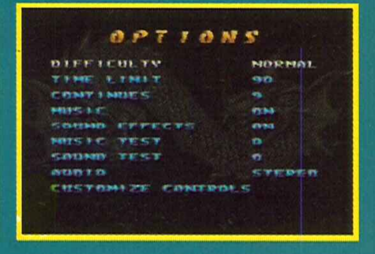
DOUBLE DRAGON V: SHADOW FALLS

CÓDIGOS PARA AYUDA INSTANTÁNEA:
Introduce todos estos códigos en la pantalla del menú principal:

2 puntos más de atributos:	L, L, L, R, L, R, L, R.
4 “ “ “ “	ARRIBA, DRCH., ABAJO, IZQ., ABAJO, DRCH., R, R.
6 “ “ “ “	DRCH., ABAJO, ABAJO, IZQ., ARRIBA, DRCH., L, R, L, R, L, R.
Más continuaciones:	IZQ., DRCH., IZQ., DRCH., L, L, R, R, R.
Inutilizar K.O:	ABAJO, ABAJO, IZQ., ARRIBA, ARRIBA, R, R, L.
Inutilizar golpes:	R, DRCH., L, L, IZQ., IZQ., R, R.







BATTLECORPS

SELECCION DE NIVEL:
Pausa el juego y pulsa B, A, B, A, DRCH., A, C, A, START.







ECCO THE DOLPHIN



PASSWORDS:
- Medusa Bay-QMBRB
- Under Caves-YMCNV
- Ridge Water-WRRKD
- Open Ocean-GSCIE
- Cold Water-YAFC
- Open Ocean-GCCUG
- Deep Water-SKSEH
- The City of Forever-ECICK
- Origin Beach-CKSQJ
- Dark Water-EEKCK
- Deep “ -YOLGV
- The City of Forever-MEMSK
- The Tube-MEMSK
- The Machine-EOPWW
- The Vortex-VQQGW



KONAMI
VIDEOJUEGOS
Ya están a la venta en tu tienda más cercana*
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SCORE 48070 REST X01 21
KONAMI
SPARKSTER
11 Etapas nuevas y diferentes con perfeccionamiento de técnicas de ataque incluyendo el temido salto mortal y propulsión cohete.
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
LICENSED BY
Nintendo
PAL VERSION
P.V.P.:
11. 350 Pts.
Nintendo
GAME BOY
KONAMI
PROBOTECTOR 2
ORIGINAL
GAME BOY
VIDEOSPIEL
Super GAMEBOY
Has jugado hasta la extenuación con tu Super Nintendo y ahora el mayor destructor de todos los tiempos llega al fin a tu Game Boy. Y lo que es más lo hará en color. ¡Soporta la pantalla de color del Super Game Boy y también utiliza las posiblilidades adicionales de sonido!
P.V.P.:
5.690 Pts.
* Si no encuentras estos juegos puedes llamar al teléfono de Madrid: (91) 431 21 45
DISTRIBUIDO POR :
GISBOR, S.L.
IMPORTARDOR Y DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA DE KONAMI
Tlf.: 91 431 21 45 Fx.: 91 431 22 28

LASERS & PHASERS

WARIO LAND

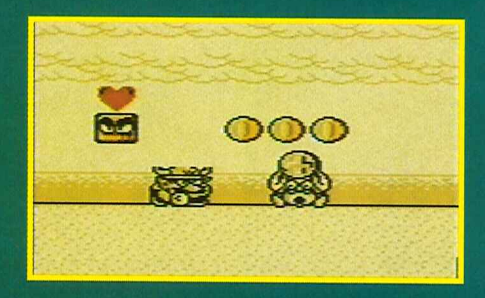


CÓMO CONSEGUIR UN MONTÓN DE MONEDAS. COURSSE 1-6

En todo el juego no hay lugar más apetecible y menos peligroso.

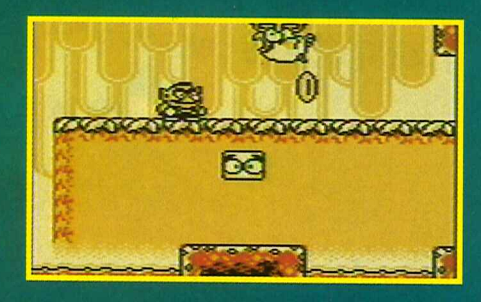
Verás que hay movimiento debajo de la arena. Pues bien, déjate caer golpeando el suelo con el poder del Toro, y surgirá un bichito que lleva sobre sus hombros un Monedón. Haz una carga sobre él y recoge las monedas. Si alguno se te escapa, no te preocupes que vuelve a esconderse en el mismo lugar bajo la arena.

Por cierto, a la derecha de cada bichito hay un corazón escondido. Podrás volver siempre que quieras.



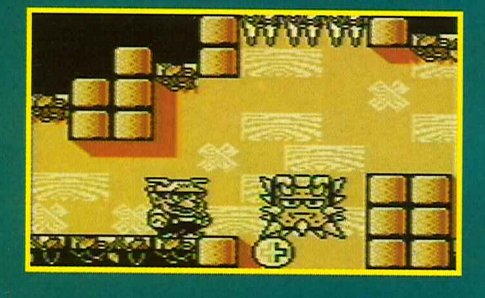
LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO

En algunas fases encontrarás unos extraños seres que llevan una especie de canasta en la parte superior del cuerpo. Caza algún pirata y cuélaselo por el embudo superior. Al poco tiempo, nuestra gallina particular empezará a soltar Monedones. Puedes repetir esta operación mientras haya enemigos dispuestos a dejarse comer.



EL SÚPER MONEDÓN

A lo largo del juego te encontrarás con unos bloques grandes cubiertos de púas, que caen del techo y vuelven a subir. Si arrojas a un enemigo para que sea aplastado por este bloque, aparecerá un Monedón que aumentará en diez tu dinerito. El mismo sistema vale para las nubes que lanzan rayos.



Gracias a FERNANDO MIRANDA MURO (LUGO).

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

VIDEO CLIPS SECRETOS:

Entra en la pantalla COACHING/ START y mueve el balón hacia una de estas opciones: FORMATIONS, COVERAGE y STRATEGY.

En cada una de ellas podrás ver un vídeo clip con sólo presionar el botón A.



MORTAL KOMBAT II

UNA CURIOSIDAD:

Nada más encender la consola, pulsa los botones L y R hasta ver el logo de ACCLAIM.

Muchas gracias a JAVIER MARTÍN DONOSO (VALENCIA).

LUCHAR DOS JUGADORES ELIGIENDO CUATRO LUCHADORES CADA UNO:

En la pantalla de START/OPTIONS, pulsa L y R y sin soltarlos START. Así accederás a la pantalla en la que elegirás luchadores.

Gracias a MANUEL ESPINOSA ÁLVAREZ (CÁDIZ)







¡¡GRAN CONCURSO STREET RACER!!
OYE, AHORA QUE TIENES TU TRANSFER DE "STREET RACER" ¿QUÉ PIENSAS HACER CON ÉL?
JE, JE... ESTE NO SE HA ENTERADO TODAVIA DE QUE HAY UN SENSACIONAL CONCURSO ORGANIZADO POR LAS MEJORES REVISTAS DE CONSOLAS DEL MUNDO...
SI. Y DE QUE LO UNICO QUE TIENES QUE HACER ES PEGAR NUESTRAS FIGURAS DE UNA MANERA SIMPATICA EN CUALQUIER PRENDA Y SACARLE UNA FOTOGRAFIA
STREET RACER
BUENO, BUENO... YO ME VOY CORRIENDO A HACER MI MONTAJE, QUE NO QUIERO PERDER LA OPORTUNIDAD DE GANARME UN CARTUCHO DE "STREET RACER" PARA SUPERNINTENDO
UBI Soft
vivid image
Game players
ファミコン通信
MEGA FUN
GAMES MASTER
Le Magazine n°1 des consoles
Player one
POWER UNLIMITED
HOBBY CONSOLAS
BASES CONCURSO STREET RACER
1.- El concurso consiste en planchar sobre cualquier prenda de ropa todos o algunos de los elementos que aparecen en la lámina transferible de STREET RACER y realizar una composión que resulte divertida. A dicha composición el concunsante deberá hacerle una fotografía, que enviará a Hobby Consolas.
Por la parte de atrás de la fotografía deberán apareceer los siguientes datos: Nombre y apellidos, dirección completa y teléfono del participante.
2.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envien la fotografía a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A. HOBBY CONSOLAS;
Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO STREET RACER
3.- De entre todas las fotografías recibidas Hobby Consolas elegirá diez que serán ganadoras de un cartucho del juego STREET RACER para Super Nintendo, una camiseta y una taza. Otros cinco ganadores recibirán un cartucho para Super Nintendo del juego F1 Pole Position, una camiseta y una taza. Por último, otros veinte articipantes ganarán una camiseta y una taza de Street Racer. Además, el ganador absoluto de Hobby Consolas competirá con el resto de participantes de revistas extranjeras (aquellas cuyos logos aparecen en esta página) y si resulta ganador, su foto se publicará en TODAS las revistas que toman parte en el concurso.
Para la elección de los ganadores, Hobby Consolas tendrá en cuenta la creatividad, originalidad y sentido del humor de la composición, a la que también se le podrán añadir textos..
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
4.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de Octubre de1994 al 5 de Diciembre 1.994.
5.- La elección de los ganadores se realizará el día 7 de Diciembre 1.994. y los ganadores de Hobby Consolas se publicarán en el número de Enero de 1995. El ganador absoluto se enviará a UBI SOFT para que participe en la competición internacional, y los resultados se publicarán en el número de Febrero.
6- Caso de que algún premio se extravie en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los ganadores para notificar el extravio.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.
8 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.
INSTRUCCIONES PARA PEGAR LA LÁMINA TRANSFERIBLE O "TRANSFER"
CONSEJOS PREVIOS:
1. RECORTA LOS DIBUJOS Y DECIDE DE QUÉ MANERA LOS QUIERES PEGAR PARA CREAR TU PROPIA COMPOSICION.
2. SI NUNCA HAS UTILIZADO UNA PLANCHA (CASI SEGURO QUE NO ...) PIDE AYUDA A TU MADRE.
3. HAZTE CON UNA PRENDA (CAMISETA, PANTALONES, SUDADERA...) DE COLOR CLARO.
MODO DE EMPLEO:
1. PON EL DIBUJO CONTRA LA TELA (BOCABAJO).
2. PON LA PLANCHA MUY CALIENTE.
3. PLANCHA EL DIBUJO DURANTE 15 SEGUNDOS PRESIONANDO Y GIRANDO LIGERAMENTE.
4. DESPEGA CON CUIDADO EL PAPEL DE LA TELA.
ATENCIÓN:
• Algunos tejidos no soportan la temperatura necesaria para que los colores queden bien. Utiliza preferentemente algodón.
• No planches los dibujos ya pegados, se estropearían y se mancharía la plancha.
• Los colores desaparecerán después de 4 ó 5 lavados.



¡Hey, amigos!, ¿qué tal estamos? Un mes más, aquí está vuestro amigo y compañero Yen para resolver todas las dudas que tengáis en lo referente al mundillo consolero. Y la verdad es que cada día me lo ponéis más difícil, porque vuestras preguntas son complicadillas y se centran en los aspectos técnicos de las consolas. Pero así me gusta, hombre, que esto no se convierta en un simple listado de juegos, en el que hay que decir cuál es mejor y cuál peor. Así que gracias, y continuad escribiéndome a:
HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID. Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.
¡Ánimo, espero vuestras interesantes cartas!



Conversiones para el MD 32 X

Hola Yen, tengo una Mega Drive y unas cuantas preguntas: **1-** ¿Saldrán juegos en la Mega Drive 32X que sean conversiones de Mega Drive, como «Cool Spot», «Rocket Night», «NBA Jam», «Flashback»...? **2-** ¿Qué juegos de lucha saldrán para MD 32X? **3-** ¿Cuántos polígonos puede mover la MD 32X? ¿Tendrá mejor sonido que la Mega Drive? ¿Qué paleta de colores tiene? **4-** ¿Qué diferencias hay entre la Mega Drive y la Mega Drive II? ¿Influirán en la Mega Drive 32 X?

Juan José Artes (Valencia)



1- *En principio sólo van a salir juegos nuevos o conversiones de recreativa mejoradas con respecto a su versión Mega Drive. Y esperemos que eso siga así siempre, o entraríamos en la tónica del Mega CD.*

2- *Para empezar, saldrá «Cyber Brawl», y luego ya veremos...*

3- *50.000 polígonos, ¿no está mal, eh? Tendrá un sonido muy superior y una paleta de colores mucho más amplia que la consola de 16 bits.*

4- *La diferencia es estructural. La Mega Drive II tiene salidas distintas, no tiene entrada de cascos y es más pequeña. La Mega Drive 32X ha sido pensada para la Mega Drive II, lo que supondrá que los cables de conexión sean distintos a los originales. Pero esto no va a influir en absoluto en los juegos.*

Luchando a brazo partido



Se te saluda, Yen. Tengo una Super Nintendo, una Mega Drive y la todopoderosa Neo Geo, además de una dudillas para que me aclares. **1-** ¿Me aconsejas comprarme el juego de Neo Geo «Robo Army»? ¿Supera al «Mutation Nation» y al «Burning Fight»? **2-** ¿Qué tal está el «Ninja Commando» de la misma consola? ¿Merece la pena tenerlo? **3-** ¿Te comprarías «Street of Rage 3» teniendo el dos? ¿Son muy parecidos? **4-** ¿Saldrán para Neo Geo el «Undercover Cops», «Cadillacs and Dinosaurs» y «The Punisher»?

Robert García (South Town)

1- *Digamos que es un poco mediocre dentro de la extraordinaria calidad de todos los juegos Neo Geo.*

2- *No está mal. Es bastante divertido, pero puedes encontrar juegos mejores para tu consola.*

3- *Pues sí, tiene más personajes, más golpes y es muy divertido. No sería mala compra.*

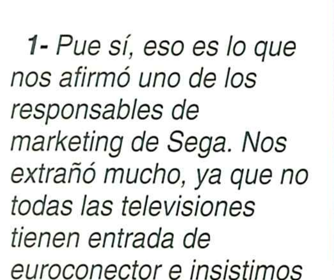
4- *Me temo que no.*

El lanzamiento de una nueva máquina



A ver si puedes contestarme estas preguntas sobre Mega Drive 32X. **1-** En el número 37 leí que la MD 32X no tenía salida para antena, sino euroconector y audio/video ¿Sacarán una MD 32X con salida de antena? **2-** ¿Es verdad que esta consola se venderá sin ningún juego?
R.R.G.



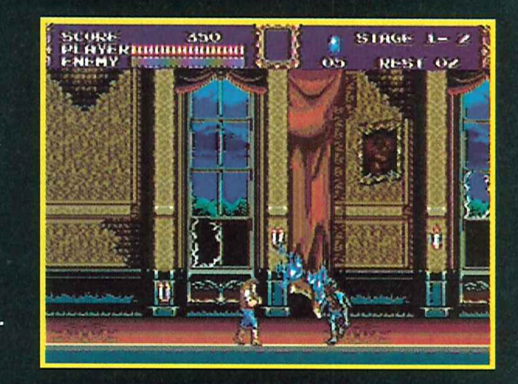


1- Pue sí, eso es lo que nos afirmó uno de los responsables de marketing de Sega. Nos extrañó mucho, ya que no todas las televisiones tienen entrada de euroconector e insistimos en ello un buen rato. Posteriormente, Sega ha afirmado que sí llevará la tradicional entrada de antena. Decisión muy lógica, por otra parte.

2- Aunque la misma Sega no lo tiene muy claro, parece que habrá dos packs, uno con juego y otro sin él.

Una recomendación: «Castlevania»

Para variar: Hola Yen. Contéstame a esta cuestiones, please. **1-** ¿Está bien el «Castlevania» de Mega Drive? **2-** ¿Habrá un nuevo juego de Sega de Rol-aventura llamado «Tail's Revenge: The Search of Sonic»? **3-** ¿Llegará algún día el «Megaman the Willy Wars» a Mega Drive? **4-** ¿Hay «Ranma» en Mega CD y en Mega Drive?
Josega del Futuro.



1- Sí, es largo, bonito y bastante difícil por añadidura. Puedes estar seguro de que sería una buena compra.

2- Pues me has dejado tiritando. Me temo que no hay nada de eso, ni parecido.

3- Sí, tranquilo que llegará.

4- Hay un «Ranma 1/2» para Mega CD que es una especie de aventura gráfica totalmente en japonés. Si no controlas el idioma, y me imagino que no lo comprenderás, te recomiendo que desistas.

¿Qué tal un partidito de fútbol?



Hola Yen, tengo las dos 16 bits y me quiero comprar un juego de fútbol para Super Nintendo. **1-** Me cuesta elegir entre: «Super Formation Soccer», «Striker World Cup», «Prime Goal», «Kick Off 3», «Empire Soccer» y «World Class Champion Soccer». ¿Cuál es mejor? **2-** Entre el que tú hayas elegido y «FIFA Soccer», ¿con cuál te quedas? **3-** ¿Saldrá «FIFA Soccer 95» para Super? ¿Cuándo? **4-** ¿Qué tal es «Tiny Toons Sports»?
Alfred Aubi Zango (Tarragona).

1- «Striker World Cup» es el más jugable, aunque poco espectacular, la opción de fútbol sala es muy divertida. «Super Formation Soccer» es uno de los primeros juegos de fútbol para SN, completo y divertido. El mejor es «Kick Off 3», porque reúne todas las características de los anteriores, es manejable, un buen simulador y permite muchas opciones.

2- Según por donde lo mires y lo que busques en un juego de fútbol. Si es relismo y espectacularidad, el mejor es «FIFA Soccer».



3- Está a punto de salir el de Mega Drive, pero del de Super no se sabe nada.

4- Supongo que te refieres al «Acme All Star». Muy divertido, sobre todo gracias a la opción de cuatro jugadores simultáneos.

16 megas en una Game Gear

Hola Yen, genio de las consolas. Tengo unas preguntillas que serán pan comido para ti. **1-** He oído que va a salir una Game Gear de 16 bits. ¿Qué me dices de esto? **2-** ¿Saldrá «Dragon Ball Z» para Game Gear? **3-** ¿Me podrías decir cómo se hacen todos los fatalities en el «Mortal Kombat II» de Game Gear?
David García (Bilbao)



1- Aparte de que es verdad y de que manejará prácticamente el mismo software que la Mega Drive, no puedo decirte nada.

2- Pues casi estoy por asegurártelo...

3- En este momento dos compañeros están haciendo virguerías con «Mortal Kombat II» para que el libro que acompaña a la revista te resuelva todas tus dudas.



Una confusión la tiene cualquiera





Hello friend Yen: Tengos unas preguntas consoleras que hacerte: **1-** ¿El Ultra 64 será un soporte para la 16 bits o será una nueva consola? **2-** ¿Se puede jugar a dobles con el «Super Metroid»? **3-**¿Saldrá un «Bola de Dragon» para Ultra 64? **4-**¿Cuál será el precio de los juegos de Mega Drive 32X? **5-** ¿Cuál me aconsejas para Super Nintendo, el «Super Metroid» o el «Super S.F.II»?

Anónimo Vespuccio.

1- Si estuvieras más despistado, parecerías un pulpo en un garaje. Ultra 64 es Project Reality y es una máquina independiente de 64 bits. Se pondrá en el mercado en el 95, como recreativa.

2- No.

3- Por el momento, no.

4- Se supone que no van a ser superiores a los de un cartucho normal y rondarán las 10.000 pelas.

5- Personalmente el «Super Metroid», pero piensa que es una aventura larga y compleja, que necesita buena memoria y reflejos. Lo digo porque como andas tan despistado.... Es broma.

El célebre Modo 7 y su función

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y me gustaría que me respondieses porque te he escrito un montón de veces. Al grano: **1-** Tengo el «Empire Strike Back» y me encanta, ¿me recomiendas «Return of the Jedi»? ¿Tiene passwords? **2-** ¿Me puedes explicar qué significa Modo 7?



Luke Skywalker (Madrid).

1- Sí y sí. Te lo recomiendo y tiene passwords. Es una pasada y si echas un ojo al comentario de este mes sabrás el porqué.

2- Es un chip que se incorpora a los cartuchos y sirve de apoyo a la CPU para hacer rotaciones, acercamientos y zooms. Normalmente el MD 7 se apoya en otro chip llamado DSP. y hay

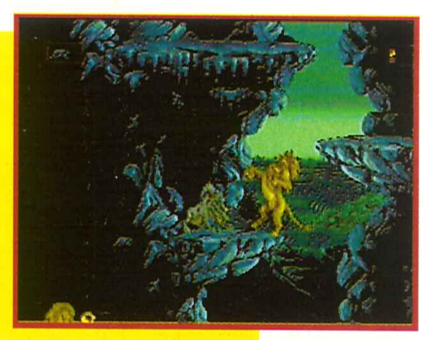


juegos con rotaciones espectaculares que sólo utilizan el DSP. Generalmente se usa (mal, todo hay que decirlo) la expresión Modo 7 cuando el juego muestra rotaciones rápidas y precisas, aunque no lleve el chip MD 7.

Clásicos de Disney

Hola Yen, ¿qué tal? Tengo una Mega Drive y me gustaría que me respondieses unas dudillas. **1-** ¿Qué juego me recomiendas para estas navidades: «Silvestre y Piolín», «Jungle Book» o «Marko's Magic Football»? **2-** ¿«The Lion King» es mejor y más largo que «Aladdin»? **3-** ¿Cuál es mejor: «FIFA Soccer», «Sensible Soccer» o «World Cup USA 94»?

Emilio Lluch (Valencia).



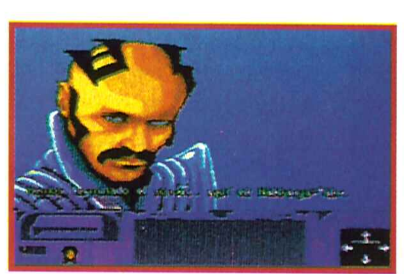
1- Es mejor «Jungle Book» como largo, divertido y jugable. «Silvestre» se te va a hacer un poco más corto y es bastante monótono, y «Marko's Magic Football» es bastante malete.

2- Son distintos, con una calidad muy alta los dos, pero distinto. «The Lion King» es más largo y bastante más difícil.

3- ¡Ay!, no me hagas decidirme por uno de los tres mejores juegos de fútbol que existen. En fin, «Sensible Soccer»: soso de gráficos pero divertidísimo y súper jugable. «FiFA Soccer»: espectacular y auténtico simulador. «World Cup USA 94»: el equilibrio entre los otros dos.

Dinosaurios del jurásico en CD

Me llamo Juan, tengo 26 años y me encantan los videojuegos desde la época del Spectrum. En estos momentos tengo un Mega CD y te escribo para hacerte unas cuantas preguntas: **1-** ¿Cómo demonios se cogen los huevos del triceratops en el «Jurassic Park» de CD? **2-** En el Dune de Mega CD se pueden salvar dos situaciones y por más que lo intento



sólo consigo salvar una, ¿Cómo lo tengo que hacer? **3-** He leído que el Mega Drive 32X sólo tendrá salida euroconector ¿Es cierto? **4-** ¿El juego «Dracula Unleased» saldrá traducido al castellano?

Juan Antonio Peris (Castellón).

1- Toca la bocina del jeep y retírate lo más rápido que puedas.

2- Posiblemente tengas ocupada la memoria del CD con demasiadas partidas. Prueba a borrar partidas de juegos que ya no te interesen.

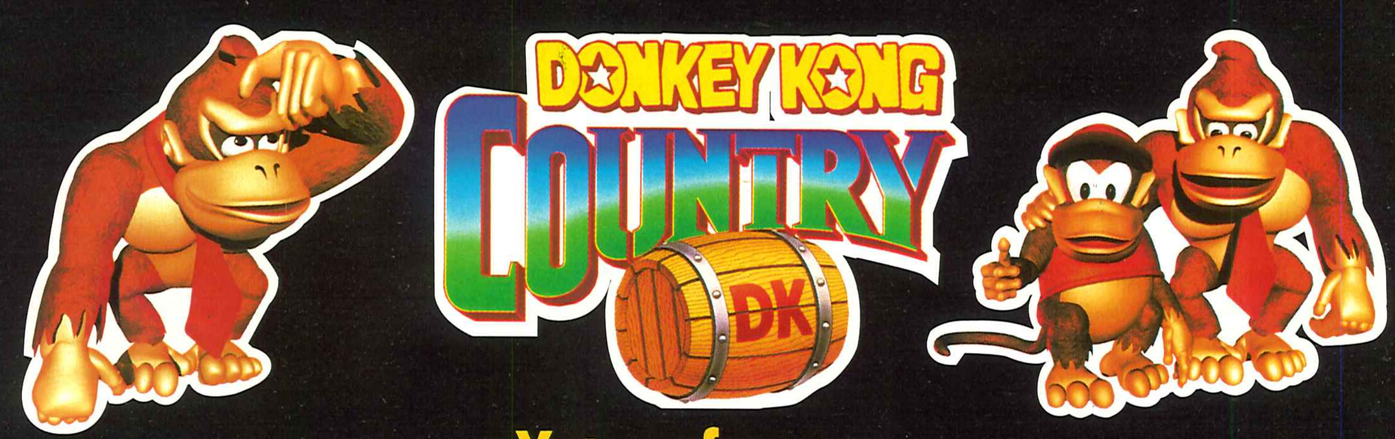
3- Sega ha rectificado y nos ha asegurado que sí tendrá salida de antena.

4- Por desgracia, no saldrá traducido.

EL JUEGO MAS ESPERADO DEL SIGLO, YA EN NINTENDO ACCION

PÉGATE A DONKEY KONG.

Este mes, Nintendo Acción te regala unos fantásticos adhesivos de Donkey Kong Country.



Y te ofrece:

EL REY LEÓN: La review más esperada incluye un vistazo a las versiones para Game Boy y NES.
SHAQ FU: Golpes y movimientos únicos para un JUEGO total.
TRUCOS para Mortal Kombat II, Super Metroid y Stunt Race.
GUÍAS DE LUCHA: Art of Fighting y Clay-fighter.
PAGEMASTER, todo sobre la última película de MacCaulay Caulkin.
EN EXCLUSIVA, las primeras páginas del Cómic de STREET FIGHTER II EN CASTELLANO.

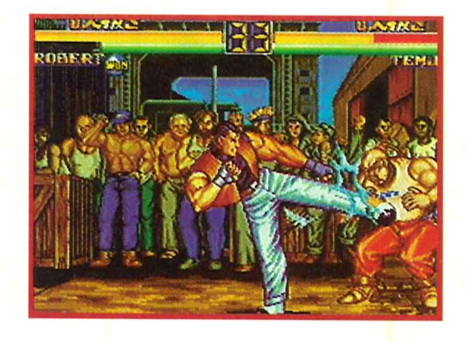


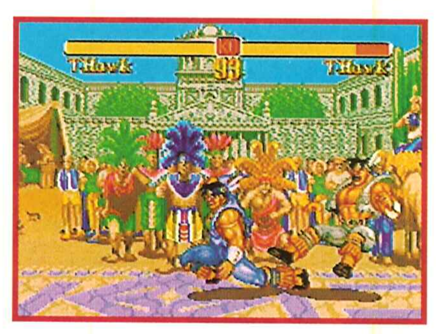
PONTE DE MODA

CON LA REVISTA QUE MÁS PEGA.



La Neo Geo y sus megas





Qué tal, Yen. Tengo una Mega Drive, una Master y una Game Boy. Y, como siempre, unos milloncejos de preguntas. **1-** Si la Neo Geo tiene 16 bits, ¿por qué sus juegos llegan a 180 megas? **2-** ¿Por qué es tan cara la Neo Geo y sus juegos? **3-** ¿Qué es un "Combo" en el «Super S.F.II»? **4-** ¿Saldrá «Vitua Fighter» para MD?

Francisco Manzano (Sevilla).

1- La potencia del procesador central no tiene nada que ver con el número de megas de los cartuchos. Un juego de Mega CD suele tener una burrada de megas, y los procesa la CPU de 16 bits de la Mega Drive.

2- Porque es una máquina muy completa, de muy alta calidad y con muchas prestaciones. Lo mismo se puede decir de sus juegos. Aunque sólo fuera por tamaño...

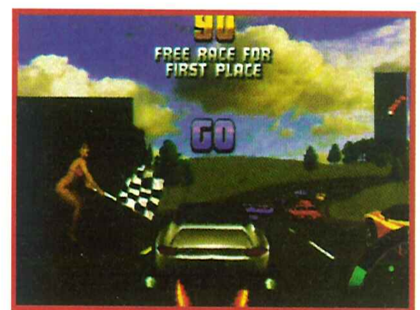
3- Es una combinación de golpes precisa que proporciona más puntos o multiplica los bonus. Además, causa un importante daño a los contrarios.

4- No, es demasiado juego para los 16 bits.

Recreativas a 250 Km/hora

Nintendianos y Yen, saludos. Tengo una Super Nintendo y varios juegos, entre ellos el maravilloso «Stunt Race FX». A ver si me contestas a estas preguntas, gran gurú de los videojuegos: **1-** ¿Qué procesador utilizan las recreativas «Virtua Racing» y «Virtua Fighters»? ¿Cuántos megas tiene cada placa? **2-** ¿Conseguirá el SH2 de Mega Drive 32X igualar a los anteriores? **3-** ¿Hay algún rumor sobre «Virtua Fighter 2»? **4-** ¿Qué juego prefiere tu director, Amalio Gómez, el «Cruisn' USA» o el «Daytona»? ¿Cuál tendrá mejor conversión? **5-** ¿Qué sabes de un «Dragon Ball Z 4»? ¿Cuándo llegará a España?

Marc Milián Sangüesa (Valencia)





1- Procesadores RISC NEC V60 de 32 bits a 16 MHz en una placa con hardware para realizar mapeado de texturas, y con capacidad para manejar 300.000 polígonos por segundo. Rondarán los 300 megas.

2- No, puede hacer que se parezca. Ten en cuenta que MD 32X sólo puede manejar 50.000 polígonos.

3- Existe, pero Sega no quiere abusar en sus máquinas recretivas de las segundas y terceras partes. Las diferencias no compensan el cambio de máquina.

4- Si tú le das un volante y lo sientas delante de un juego de velocidad, ya no le puedes hablar de nada que no sea correr. Los dos le encantan. Con repecto a lo de la conversión, piensa que la recreativa de Ultra 64 es la consola, sus juegos son los mismos.

5- Llegará pronto y será el «Dragon Ball Z 3». No te compres el de importación que tiene las instrucciones en japonés y el pal no tardará.

Acerca de juegos de rol

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y una Game Boy y soy un rolero consumado al que le gustaría que le respondieses a estas preguntas: **1-** ¿Qué tal está el «Romacing Saga 2»? ¿Para cúando en España? ¿Y «Toru Nekus Adventures»? **2-** ¿Cuándo disfrutaremos de «Secret of Mana» y «Lord of the Rings»? ¿En castellano? **3-** El «Land Stalker», ¿sólo está en Mega Drive? **4-** ¿Qué opciones hay en «Street Racer»? ¿Es más jugable que «Mario Kart»?

Guys (Barcelona).





1- Los dos están muy bien, pero no parece que vayan a venir a España. Y jugar a Rol con textos en japonés...

2- «Secret of Mana» el mes que viene. Para que salga «El Señor de los Anillos» habrá que ponerle una velita a Santa Rita. Sobre el idioma, «Secret of Mana» saldrá en inglés y puede que saquen algunos cartuchos en francés e italiano.

3- Sí, sólo en Mega Drive.

4- Hay todo tipo de opciones incluida la de cuatro jugadores simultáneos y jugar al fútbol con el coche. Es tan jugable como «Mario Kart» y sus propios programadores reconocen que ésta fue una de sus fuentes de inspiración.

Este mes TODOSEGA tiene un regalo Kolosal



Está klaro que sólo nosotros te ofrecemos lo más grande de Sega: MD 32X y sus primeros juegos, «Doom» y «Star Wars DSP».

En kuestión de juegos, sólo TodoSega te puede ofrecer kartuchos como «The Lion King», «Dynamite Headdy» y «Sonic & Knuckles».

Si krees que no es suficiente echa un vistazo a nuestras previews, cinco páginas kon lo más nuevo. Y para trukos, nada komo una buena ración de kombos y golpes en nuestra especialísima guía para «Super Street Fighter II».

Y ¡komo no!, un poster gigante de «Mortal Kombat II». ¡Vamos, korre a por ella!



Mortal Kombat II

¡¡Gratis un poster gigante de Mortal Kombat II !!



Elige lo Mejor

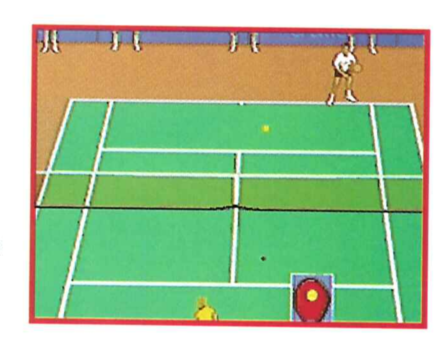
Elige TodoSega

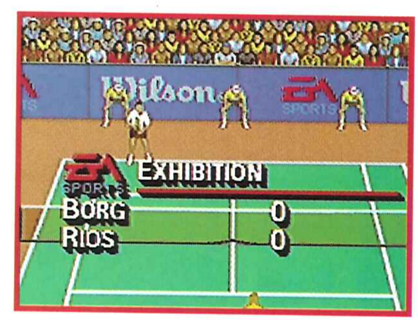


El mejor tenis de E.A.

Hola Yen, espero que puedas contestar a mis preguntas: **1-** ¿Los juegos de Mega Drive 32X serán compatibles con los de Saturn? **2-** ¿Sabes si E.A. sacará algún juego de tenis para Mega Drive? **3-** ¿Para cuándo un «Dragon Ball Z 2» para Mega Drive?

Juan de Dios Rodríguez (Granada).





1- No, serán totalmente distintos.

2- Sí, se llama «International Tour Tenis» y tiene 16 megas con los mejores jugadores del mundo.

3- Pues si te lo dijera sabrías tanto como yo. Que es broma, todavía no se sabe nada. Palabra.

Manga-roleando

Hola Yen. Me llamo Pablo, me encantan los mangas y los juegos de rol y tengo una Super Nintendo. **1-** He leído en un anuncio de vuestra revista nº 36 que existe el «Dragon Ball Z 4»: ¿Va a salir en España? ¿Es de lucha? ¿Tiene nuevos luchadores? **2-** ¿Merece la pena comprarse el «Zelda» de Super Nintendo si me he pasado el de Game Boy? **3-** ¿Saldrá «Cadillacs & Dinosaurs» de Capcom para mi consola?

Pablo Beorgui (Madrid)

1- Sí, has leído bien. Por supuesto, el que anuncian es un cartucho importado, y por lo tanto japonés. Ese mismo juego va a salir en versión pal en breve.

Tiene tres luchadores nuevos y puedes encontrar más información en el "Big in Japan".

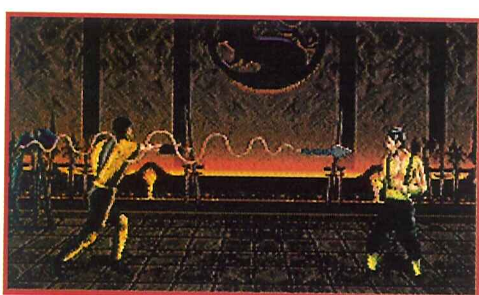
2- Por supuesto que sí, ten en cuenta que son aventuras totalmente distintas. De hecho ni siquiera se llaman igual. De los cuatro «Zeldas» que hay en el mercado (dos para NES, uno para Super Nintendo y uno para Game Boy) ninguno se parece.

3- Va a salir para Mega CD con personajes tridimensionales.

Cuestión de gustos

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y una Game Boy y ahí va un batallón de preguntas: **1-** En tu opinión, cuál es mejor ¿«Street Racer» o «Stunt Race FX»? **2-** ¿Por qué desde hace algún tiempo no salen juegos de Konami para Super Nintendo? **3-** ¿Cuál es el mejor juego de tenis para Super Nintendo? **4-** ¿«Mortal Kombat II» o «Super Street Fighter 2»? **5-** Aparte de «Secret of Mana», ¿saldrá otro juego de rol para la Super en España?

Javier Fernaud (Madrid).



1- Me han gustado mucho los dos, aunque quizá me decidiría por «Stunt Race FX». De todas maneras, son tan distintos que conviene que eches un vistazo a los dos comentarios y trates de descubrir cuál te gustaría a ti por sus características.

2- Eso se lo deberías preguntar a Konami, pero no te preocupes. La compañía nipona se va a asentar en España para distribuir sus propios cartuchos, y en breve recibirás un par de juegos buenos de verdad: «Adventures of Batman y Robin» y «Wacky Sports».

3- «Jimmy Connors» y «Smash Tennis».

4- Me lo pones difícil, pero la "sangre" de «Mortal Kombat II» es algo que no debería dejarse escapar.

5- Para dentro de un par de meses «Sulblazer» de Ubi Soft. Para más adelante, «Illusion of Gaia» de Nintendo.

Juegos subidos de tono

¿Qué tal Yen? Soy un consolamaniático que tiene una Super Nintendo y unas cuantas dudillas que espero me respondas. Gracias anticipadas. **1-** En el «Dragon Ball Z 2», ¿cómo se realizan los denominados combos? **2-** ¿Qué juego de inteligencia tipo «Zelda» me recomendarías? **3-** ¿Y de lucha "one vs one" que no sea «Dragon Ball», ni «Mortal Kombat», ni «S.F.II» ni «Clayfighters»? **4-** ¿Por qué no hacen juegos "calientes" para consolas? Si hubiera algún proyecto, ¿me hablarías de él?

Ferrán Solé (Barcelona)



1- No son golpes, precisamente, sencillos y tampoco te los voy a decir yo ahora. Basta con que eches un ojo a la superguía que venía con la revista el mes pasado. Descubrirás todo lo que necesitas sobre este genial juego.

2- Esa mezcla de aventuras y acción es, por desgracia, difícil de encontrar. Últimamente me ha dejado loco en ese sentido «Super Metroid». No es un «Zelda», pero en muchos aspectos le llega a superar. En diciembre tendrás «Secret of Mana».

3- Me lo has puesto difícil... «Slam Master». Es el mejor juego de lucha libre que yo haya visto hasta ahora ,aunque tampoco es puro estilo «S.F.II». Tienes «Art of Fighting», normalito pero divertido, luego «Fatal Fury 2», que es realmente bueno, y pronto «Samurai Shodown», genial.

4- Pues a que las consolas están consideradas máquinas para "niños", y si ya se monta revuelo por juegos violentos, imagínate por juegos, como tú dices, calientes. Sé que en Japón hay demos con escenas un tanto fuertes, pero no hay ningún juego completo. Hasta mis oídos no ha llegado nada referente a que lo vaya a haber, pero no desespero.

Busca las diferencias...



Si buscas....

Un contenido realmente práctico dirigido al usuario de PC.

Las demos de los programas más actuales.

Lo mejor del shareware ya seleccionado.

Cursos de programación que resulten interesantes.

Que las utilidades sean eso, útiles.

Que los comentarios y opiniones sobre programas y novedades estén realizados por especialistas.

Disfrutar de las mejores aplicaciones multimedia que podemos ofrecerte en exclusiva mundial.

Gratis un disco con utilidades y un CDROM con 640 Megas de información, incluida una impresionante aplicación multimedia completa, en exclusiva, con los mejores momentos de ART FUTURA SHOW 94 (Imágenes+Vídeo).





AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
• MEGA DRIVE •
Trucos y ayudas

- Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
- Cientos de claves para jugar con ventaja
- Más de 500 pantallas a todo color
- Desvelamos todos los secretos
- 50 megajuegos de Sega

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:......................... Provincia:.......................
Código Postal:....................Teléfono:.......................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA
Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

competición

SUPER BOMBERMAN 2

ARCADIA quiere saber quién es el mejor jugador de España de Super Bomberman 2. Si te apetece participar en la competición, pásate por cualquier CENTRO MAIL entre los días 15 y 30 de noviembre y... ¡mucha suerte!

HOBBY CONSOLAS

HUDSON GROUP HUDSON SOFT

CENTRO MAIL

ArcadiA software, s. a.

Televisor SONY con vídeo Trilogic OPC incorporado, modelo V-1410, mando a distancia, euroconector y shutte. Y un Tribal Tap para Super Nintendo.



Televisor SONY de 14", M-1400, con mando a distancia, euroconector, base inclinable. Y un Tribal Tap para Super Nintendo.



Disc Man de SONY con sistema MegaBass,, D-131, Auriculares estéreo, y conversor digital. Y un Tribal Tap para Super Nintendo.



El ganador de cada CENTRO MAIL ganará un TRIBAL TAP, para que pueda jugar con cinco amigos a su videojuego favorito. Así mismo, todos los participantes recibirán un premio sorpresa de SUPER BOMBERMAN 2.

Busca tu Centro Mail en la página 191 de Hobby Consolas

bases del concurso

1. - Podrán participar en la competición, todos los lectores que se presenten en cualquiera de los Centros Mail con el cupón que aparece en esta páginas en las fechas señaladas para concurso.

2.- La competición comenzará el día 15 de Noviembre y finalizará el 30 de Noviembre de 1994. Los lectores que quieran participar tendrán que acudir entre esas fechas.

3.- La competición consistirá en jugar contra la máquina e intentar conseguir la mayor puntuación posible.

4. - Una vez finalizados todos los días de competición, cada Centro Mail comunicará el ganador de cada centro y los tres que mayor puntuación tengan serán los ganadores nacionales.

5.- El ganador nacional será premiado con una Televisión Sony de 14" con video incorporado (Black Trinitron Serie Combo de 14"). El segundo ganador obtendrá una televisión Sony de 14" con base inclinable (Black Trinitron serie Portátil de 14".) Y por último, otra carta ganará un Discman de Sony. Además, estos tres ganadores serán obsequiados con un Tribal Tap para Super Nintendo. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
Además todos los participantes - salvo fin de existencias - serán obsequiados con un regalo sorpresa de Super Bomberman 2 y los ganadores de cada centro con un Tribal Tap.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de la competición.



Copia para el participante

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

Telf: .... C.P.: ....

Centro Mail: ....

Puntuación obtenida:.........

Copia para centro MAIL

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

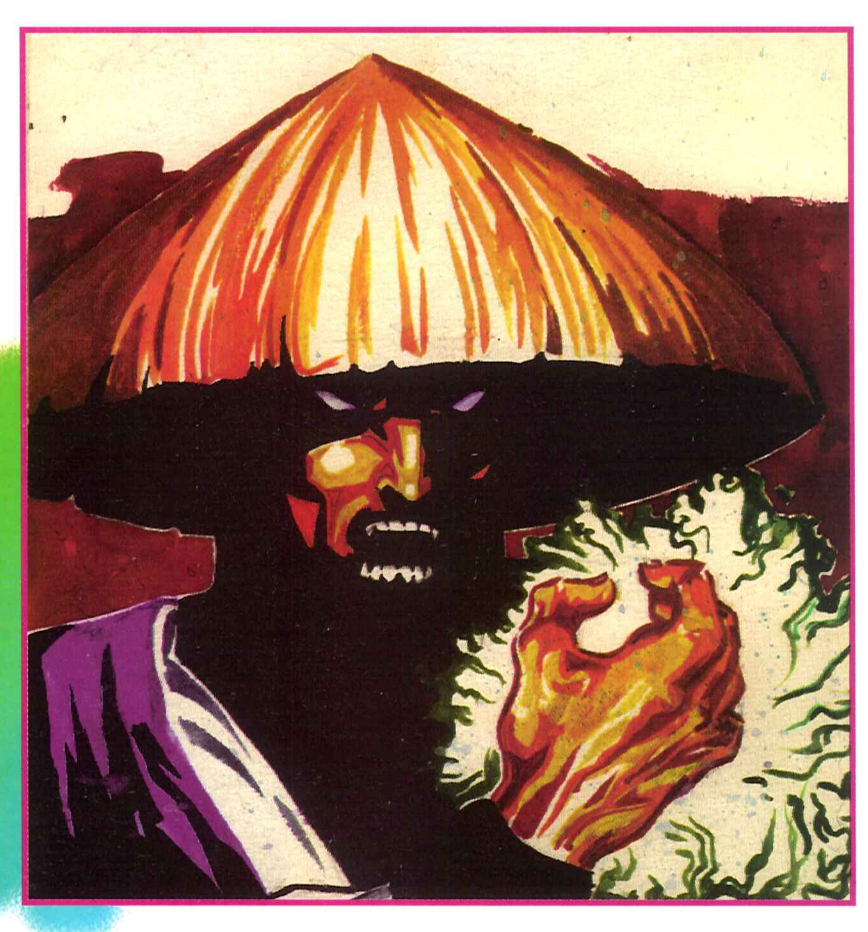
Localidad: .... Provincia: ....

Telf: .... C.P.: ....

Centro Mail: ....

Puntuación obtenida:.........

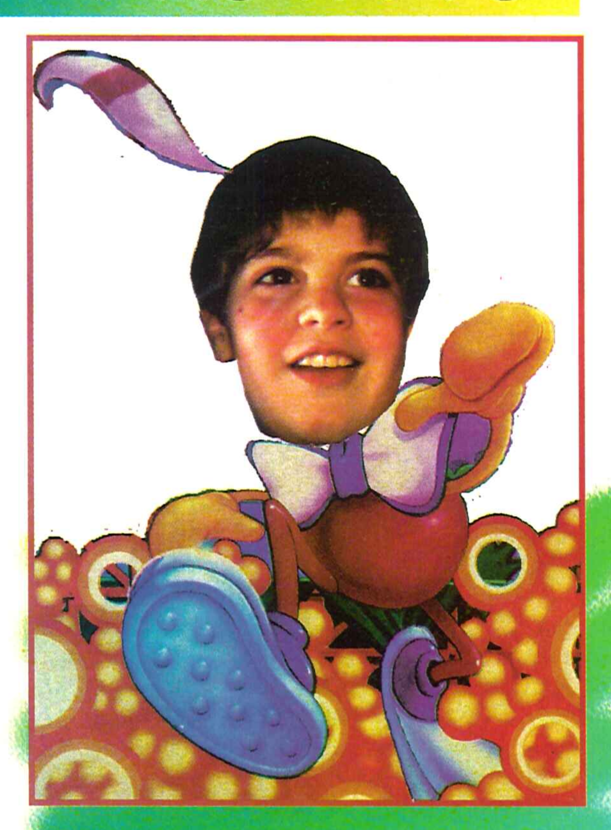




EL DIBUJO DEL MES

Todos estábamos convencidos de que Raiden es uno de los personajes más temibles de «Mortal Kombat», pero nunca le habíamos visto con un aspecto tan fiero como el que presenta en esta "obra maestra" de Angel Romero Vílchez (Granada). Nos ha dejado a todos impresionados.

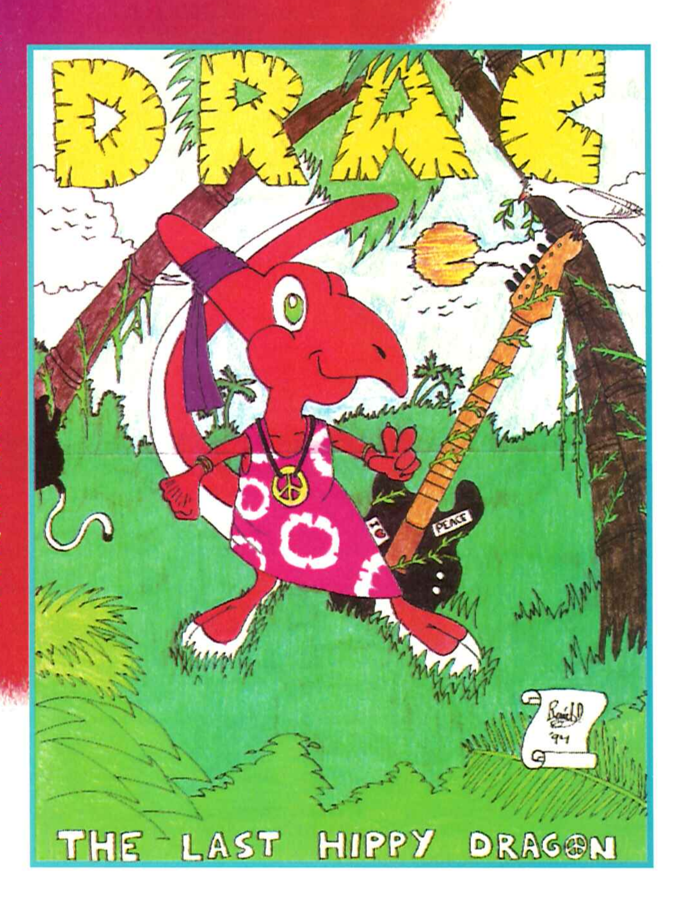
PROTA TÚ

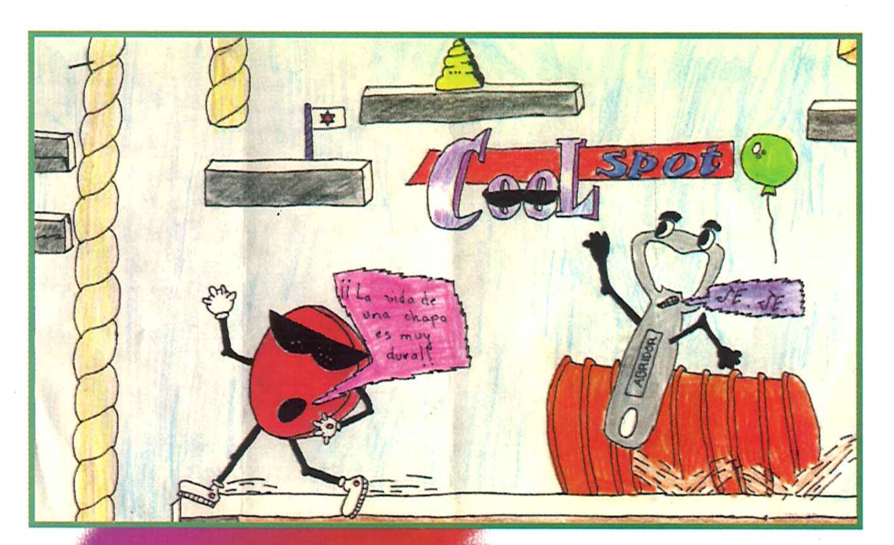


Pretendía ser "Dynamite Headdy" y se ha salido con la suya. ¿Será que Pascual Torrent Silla, valenciano él, quería dejar claro que utiliza a todas horas la cabeza?.

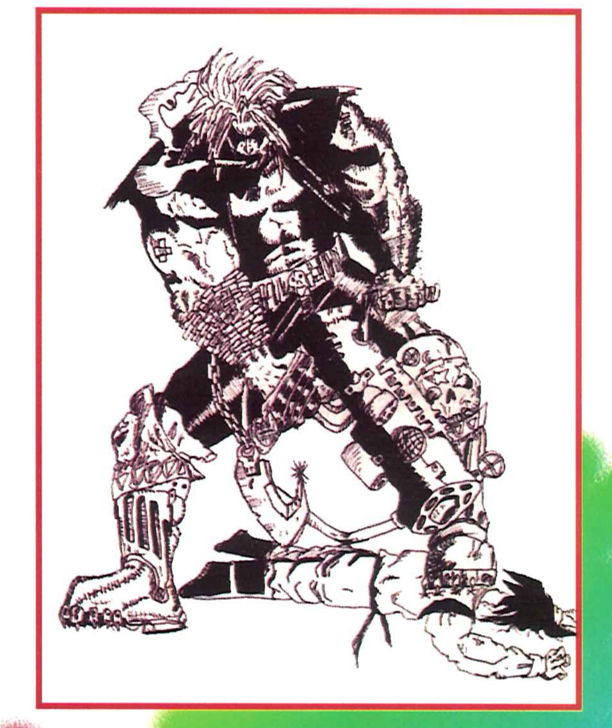
La mascota del mes

En vista de los tiempos que corren, se agradece que nos enviéis mascotas como ésta de Raúl Deamo Fajo, desde Barcelona. Es un bonito dragón, hippy para más señas, se llama Drac y defiende la paz.





Luis Balongo Sánchez, de Mérida (Badajoz), nos muestra lo peligrosa que es la vida de una chapa.



Marco Antonio Iniesta Gómez, de Albacete, tiene claro que, aunque parezca raro, Son Goku no sólo cuenta con fans.



Richard Gómez Melián, desde Las Palmas de Gran Canaria, aboga por un cartucho para Miguel Induráin.



Francisco Sánchez Moreno, de Alicante, ve así la infancia de los protagonistas de «MK II».



"The Sting"(podías haber mandado tu dirección, majete) nos ha enviado este curioso y divertido malentendido.

¡Qué Locura!





Mario Adame Vidiella, de Reus (Tarragona), tiene esta curiosa imagen de Mario como conductor de karts.



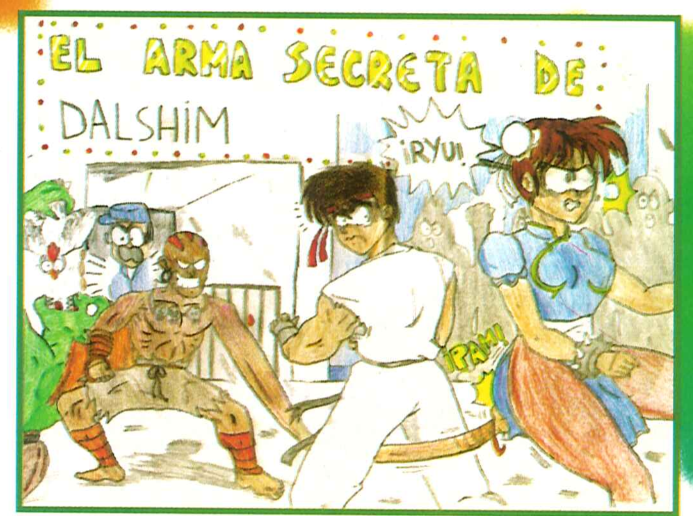
Joao Paulo Lincoln e Nascimento, 18 años, brasileño, residente en Portugal y "loco" por los juegos de lucha.

Alejandro Pérez Fortuny, de Sta. Cruz de Tenerife, ha resultado ser un forofo de la revista y de las Tortugas Ninja.



Pedro José Gámez Chamorro, de Linares (Jaen), nos ha sorprendido con esta graciosa idea.





Héctor Muñoz, de Barcelona, ha descubierto que los chicos de «SSFII» todavía nos ocultaban algunos golpes especiales.

Jorge Perga Rodríguez, de Granada, ha conseguido que el mismísimo Sonic se nos vuelva poligonal.





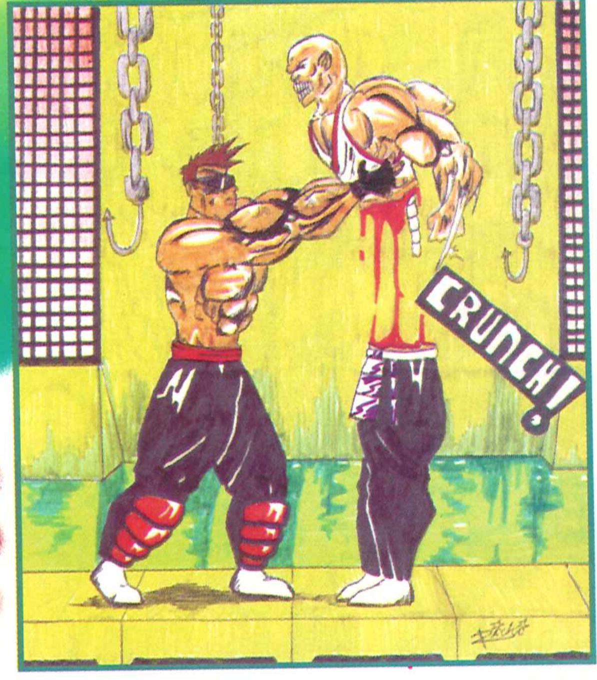
José Manuel Claro, de Dos Hermanas (Sevilla), nos descubre el próximo mundo de Mario.

Bernardo Giménez Correas, de Alzira (Valencia), ha conseguido plasmar los problemas de Link con sus botas Pegasus.

Didac Soria Valenzuela, de Manresa, ha convertido a todos nuestros héroes en simpáticos samuráis.



Ricardo Polo López, de Madrid, nos demuestra que se le da muy bien lo de los "fatalities".

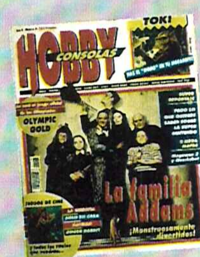


Lourdes Roig Planells (11 años), de Ibiza, sabe muy bien cuál es el mayor deseo de Bubsy.

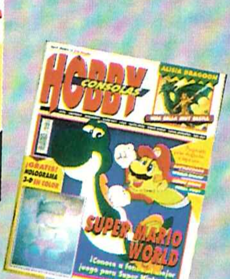
¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia

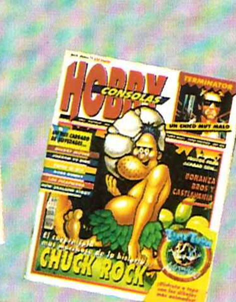


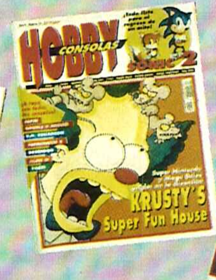








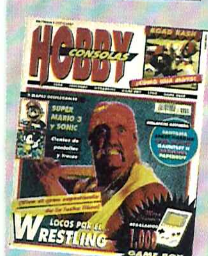
















TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	LX	13
ADAMS FAMILY	SN	25
ADDAMS 2	SN	28
ADVENTURE ISLAND	GB	25
ADVENTURE ISLAND II	NES	25
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2
AFTERBURNER	MS	4,24, 25
AFTERBURNER II	MD	1,2,9
AIRWOLF	NES	25
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24
ALIEN 3	GG	27
ALIEN 3	MS	19, 26
ALIEN 3	SN	26
ALISIA DRAGOON	MD	14
ALTERED BEAST	MS	1,1
ALTERED BEAST	MD	2,2
AMERICAN GLADIATORS	NES	24
ANOTHER WORLD	MD	23
ANOTHER WORLD	SN	21
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15
ART OF FIGHTING	NG	23
ART OF FIGHTING	TG	26
ASTERIX	MS	11,12,16
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22
AXELAY	SN	19
AZTEC ADVENTURE	MS	1
BAD DUDES	NES	10,1,21
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15
BATMAN	GB	1
BATMAN	NES	17
BATMAN RETURNS	MD	26
BATMAN RETURNS	SN	24
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3
BATTLE SQUADRON	MD	18
BATTLE TANK	GB	25
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25
BATTLETOADS	GB	14,24
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28
BEST OF BEST	GB	22, 24
BIONIC COMMANDO	NES	14
BLACK BELT	MS	10,25
BLAZING LASERS	TG	11
BLODIA	GB	25
BLUE LIGHTNING	LX	2
BLUE SHADOW	NES	16
BOB	SN	28
BOMBER MAN	TG	17
BOMBER RAID	MS	1
BONANZA BROTHERS	MS	8
BOULDER DASH	GB	17
BOULDER DASH	NES	25
BOXXLE	GB	20
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5
BUDOKAN	MD	26
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20
BURAI FIGHTER	NES	5
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20
BURNING FORCE	MD	9,12
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23
CAPTAIN SILVER	MS	2
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3
CARMEN SANDIEGO	MD	12
CASINO GAMES	MS	25
CASTLE OF ILLUSION	MS	16
CASTLE OF ILLUSION	MD	1
CASTLEVANIA	GB	10,5,25
CASTLEVANIA 2	GB	25
CASTLEVANIA II	NES	12,3
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5
COLUMNS	MD	14
COOL WORLD	SN	26,27

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
CORRECAMINOS	SN	27
CRUE BALL	MD	28
CYBERBALL	MD	2,3
CYBERNATOR	SN	27
CHAKAN:THE FOREVER MAN	MD	24
CHASE HQ	GB	4
CHIP'S CHALLENGE	LX	11
CHIP´S CHALLENGE	LX	3
CHOPLIFTER	MS	1,17
CHOPLIFTER II	GB	8,4
CHUCK ROCK	GG	20,22
CHUCK ROCK	MD	25
DARBLE MADNESS	MD	18
DARIUS	SN	25
DARIUS 2	MD	25
DARIUS TWIN	SN	18
DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14
DEAD ANGLE	MS	9
DECAPATTACK	MD	10,11
DESAFIO TOTAL	NES	3
DESERT STRIKE	MD	14,22
DESERT STRIKE	SN	25
DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13
DICK TRACY	NES	3
DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21
DOUBLE DRAGON	MS	1
DOUBLE DRAGON II	NES	1,3
DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26
DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25
DRAGON SPIRIT	TG	16
DRAGON'S LAIR	GB	25
DRAGONS LAIR	SN	17
DUCK HUNT	NES	8
DUCK TALES	NES	1,5
DYNABLASTER	GB	5
DYNAMITE DUX	MS	25
E.A. HOCKEY	MD	4, 18
ECCO THE DOLPHIN	MD	24
ELECTROCOP	LX	13,1
ENDURO RACER	MS	1
ESWAT	MD	25
EVANDER HOLYFIELD´S "REAL DEAL"	MD	19
EXHAUST HEAT	SN	20,22
F-1 RACE	GB	12
F-ZERO	SN	14
F1 EXHAUST HEAT	SN	23
FACTORY PANIC	GG	12,25
FANTASIA	MD	4,15
FATAL FURY	MD	21,26
FATAL FURY	NG	23
FAXANADU	NES	25
FINAL FIGHT	SN	17
FLASHBACK	MD	23,26,27
FORGOTTEN WORLDS	MD	1
FORTRESS OF FEAR	GB	11,17
GAIN GROUND	MS	1,22,23
GAIN GROUND	MD	2,13
GALAXY FORCE	MS	19
GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12
GATES OF ZENDOCON	LX	9,4
GAUNTLET	LX	3
GAUNTLET	MS	4
GAUNTLET	NES	18
GAUNTLET II	GB	11,18
GHOST AND GOBLINS	NES	17
GHOSTBUSTERS	MS	7,25
GHOSTSBUSTERS	MD	1
GHOULS 'N GHOSTS	MD	8
GHOULS'N GHOSTS	MS	14
GHOULS´N GHOSTS	MD	1
GLOBAL GLADIATORS	MS	28
GLOBAL GLADIATORS	MD	26
GOAL	NES	2
GODS	MD	28
GODZILA	NES	25
GODZILLA	GB	15,17
GOLDEN AXE	MS	1,18

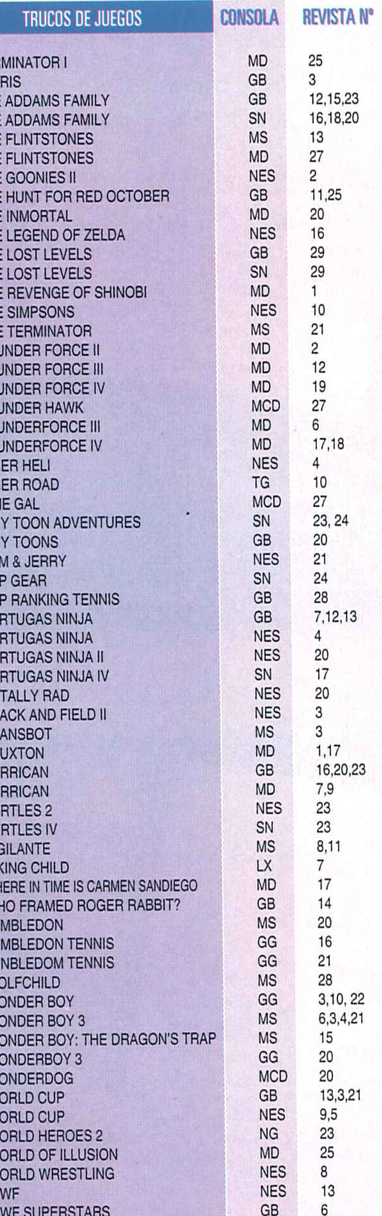
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
GOLDEN AXE	MD	2,3
GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
GOLF	GB	2,3
GOOF TROOP	SN	27
GOONIES	NG	18
GOONIES 2	NES	15, 18
GP MONACO	MD	1
GRADIUS	SN	19
GRADIUS III	SN	20
GREMLINS 2	NES	14,3
GUERRILLA WAR	NES	11
GYNOUG	MD	10,17
HARD DRIVING	LX	8
HELLFIRE	MD	13
HERZOG ZWEI	MD	12
HOOK	GB	19
HOOK	MCD	28
HOOK	NES	21
IKARI WARRIORS	NES	2,4
INDIANA JONES	MS	19
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
IRONSWORD	NES	8,4
ISOLATED WARRIOR	NES	4
JACKIE CHAN	NES	17
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
JAGUAR XJ 220	MCD	27
JAMES BOND JR.	SN	25
JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
JAMES POND	MD	3
JJ AND JEFF	TG	16
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
JURASSIC PARK	MD	27,27
KENSEIDEN	MS	8,11
KICKLE CUBICLE	NES	7,12
KID CHAMELEON	MD	22
KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
KLAX	GG	21
KLAX	MD	12
KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE	MD	27
LAST BATTLE	MD	4
LEMMINGS	GG	26
LEMMINGS	MS	23
LEMMINGS	NES	24
LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
LOCK´N CHASE	SN	24
LOS SIMPSONS	NES	9
LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
LOW G MAN	NES	12,15
LOW-G-MAN	NES	12
LUCKY DIME CAPER	GG	28
MAGIC SWORD	NES	28
MARIO IS MISSING	SN	26, 29
MARVEL LAND	MD	15
MASTER OF DARKNESS	MS	20
MAZIN WARS	MD	27
MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
MEGAMAN	GB	9
MEGAMAN 3	NES	14,17
MEGAMAN 4	NES	22,
MEGAMAN II	GB	15,25
MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
MERCENARY FORCE	GB	20
MERCS	MD	25
METROID	NES	6,15,4
MICKEY MOUSE	GB	15
MICKEY MOUSE	GG	3
MICKEY MOUSE	NES	4
MICROMACHINES	NES	28
MIGHT & MAGIC	MD	5
MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
MOONWALKER	MD	1,8,16
MORTAL KOMBAT	GG	28
MORTAL KOMBAT	MS	26



950 Ptas.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	12
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	21
PREDATOR II	MD	15
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSICHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	25
PUTT , PUTTER	GG	9
QUAACKSHOT	MD	7
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17

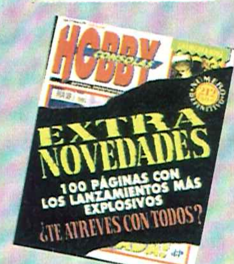
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON´S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19
SONIC 2	MD	29
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SONIC II	MS	20
SONIC	MD	29
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOULS'N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29,
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	
7,9,10,16,16,5,29		
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
SUP´ER MARIO WORLD	SN	29
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE GOONIES II	NES	2
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE INMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	12
THUNDER FORCE IV	MD	19
THUNDER HAWK	MCD	27
THUNDERFORCE III	MD	6
THUNDERFORCE IV	MD	17,18
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16
WINBLEDOM TENNIS	GG	21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.











Está clarísimo. Sobre gustos...

Rosalba Peribáñez

"En el aspecto negativo tenemos el nuevo macroprecio de 395 "mantecas" y como somos una familia de parados, no tenemos ni "pa" sugus... Este nuevo maxiprecio nos ha causado un gran sinsabor"

Estimada Hobby Consolas, os escribo para intercambiar impresiones sobre lo que más y menos nos gusta de vuestras publicaciones periódicas.En años anteriores oblicuos a éste,en la era prehistórica (¡Yabba,dabba doo) cuando las consolas no existían, la gente se distraía matando bisontes (en vez de marcianitos) con piedras,y por tanto, las revistas de consolas no tenían uso de razón.

En el aspecto negativo tenemos el nuevo macroprecio de 395 "mantecas" y como somos una familia de parados,afectados por la grave situación que sufre España en estas coyunturas,no tenemos ni "pa" sugus. Ese nuevo maxiprecio nos ha causado un gran sinsabor.

También,yo opino que la publicidad que ponéis es realmente excesiva y a veces,incluso,absurda.¿Cómo podemos concebir nosotros,los lectores,la impune insensatez de aquel abrumado señor narizudo "furganse el nas" sólo para anunciar la próxima llegada del Tetris 2?

Y por no decir,lo de aquel ofuscado e inocente animalillo,en este caso,un pobre perruco, su dueño no digno de él,vestido de sevillano, con un escueto sombrero acabado en lazo;a punto de bailar la sardana, únicamente para anunciar la SNES y que solloza lamentablemente:¡Guauuu!

¿Cuál será la próxima desfachatez?

En el aspecto positivo,consideraremos,el espacio dedicado a LO MÀS NUEVO con buenos y atractivos reportajes y los comentarios de los juegos, ya sean pistonudos o nefastos.

También proclamamos nuestro gozo por las secciones "El Sensor", "Tribuna abierta","Teléfono rojo":¡Qué locura!","Lasers y Phasers" y cómo no los concursos;aunque con el antieconómico e inasequible preci plus,no sé si lo seguiré adquiriendo mucha "peña",entre los cuales figuramos nosotros, escasos de "mantecas".

Vuestro lema ha de ser: menos publicidad y más moderación económica, hacen que este ejemplar lo compre hasta Mónica"

P.D._Quien no tiene ventura,ofensas halla donde agrados busca.

El Nostálgico Enmascarado (Albacete)

"En el apartado económico no os critico (me siento generoso y pletórico), creo que las 395 pts. que valéis las aprovecháis bien aprovechadas... ¿Sabéis que aún no me he terminado el número 9 de HC?"

Llevo así como unos 50 años leyendo vuestra revista y tras soportar cientos y cientos de "TRIBUNA ABIERTA"'s, me animo ahora a escribir, así, como quien no quiere la cosa.

El tema en cuestión trata sobre vosotros, bien eso esta bien, me parece que alguien que se ofrece como diana para las críticas de los que lo contemplan debe estar muy seguro de si mismo, ¿lo estáis vosotros?.

En el apartado económico no os critico (me siento generoso y pletorico), creo que las 395 pts que valéis las aprovecháis bien aprovechadas, mas económico sale compraros a vosotros que no a cualquier "idolatrado" manga, que en 2 patas te lo lees (¿sabéis que aun no me he terminado el numero 9 de HC).

Desde luego a vuestro favor tenéis que habláis de consolas, eso esta bien, es la primera revista de colombofilia que veo que dedica tantas páginas a hablar de jueguecilios varios, (tengo que decir que yo soy un eminente colombofilo, especialista en la cría de la paloma coja). Pero os noto un pequeño problemilia con cierto juego para la GB, ¡¡¡AUN NO HABÉIS DICHO NADA DEL AKIRA PORTATIL!!!, ¿es que no os habéis enterao?, ¿es que no ha salido aun?, ¿o es que estoy gastando papel tontamente?.

Una de las cosas que de verdad os apruebo (por el carácter nostálgico que tiene), os la habéis inventado hace poco. Esas pantallas de GB en 4 colores nos hacen volver a los nostálgicos a aquellos tiempos del SPECTRUM, cuando de verdad los juegos nos abrigan pasiones inrefrenables, cuando Jack hacia de las suyas por la ciudad, cuando Sabreman tenía una dura crisis de personalidad, cuando Eric luchaba a brazo partido por una notas mejores, cuando GREMLIN era GREMLIN GRAPHICS, cuando OCEAN era OCEAN, cuando DINAMIC era líder en videojuegos (bueno esto fue un poco después), cuando... Huy, creo que me he pasado de nostálgico.

Una critica dura y cruda os la dirijo hacia vuestros "originales concursos", ¿como me explicais que en todos los coancursos que habeis sacado, NUNCA me haya tocado nada?, ¿eh?, ¿como?, bueno la verdad es que tampoco creo que tengais vosotros mucha culpa ya que no he participado en ninguno, pero necesitaba desahogarme, carallo.

Elías Plaza (Elche. Alicante)

"Felicidades por trabajar en la mejor revista de consolas del mercado..."

"...Me despido diciendo que sois todos unos superprofesionales y que sigáis así por muuuuuuchos años más. P.D. Si dieran oscars a la mejor revista, la vuestra se llevaría unos cuantos".

¿QUÉ ES LO QUE MAS Y LO QUE MENOS OS GUSTA DE HOBBY CONSOLAS?

Hola a todos, desde el Sr Amelio Gomez hasta el que imprime

Felicidades por trabajar en la mejor revista de consolas del mercado.

Lo que os hace la mejor revista (y eso se nota al saber que es la que mas se vende), es decir lo que mas me gusta son las secciones: Lo mas nuevo, Tribuna Abierta, Game Masters, y Hi-Tech ¿Por que? Porque poneis a vuestros lectores al dia, que digo al dia, al "superdia" en cuanto a juegos nuevos y a consolas. Ultimamente no nos poneis al dia sino "al futuro" en cuanto a las nuevas consolas os digo sinceramente que es para mi un gran placer saberlo todo sobre las futuras consolas, y sino cuando poneis eso de "Sois los primeros en ver las imagenes de tal consola, o tal juego"

Lo que no me gusta de esta revista es el precio, ya sabeis la crisis a veces me las veo negras para que mi madre suelte las 350 pts (ahora mas 395 pts). Tambien debo decir que al principio (desde el nº 1 al 37 compro vuestra revista) me gusto mucho la seccion "Telefono Rojo" pero he escrito 4 o 5 cartas a Yen y no me ha respondido ninguna. Lo siento pero no he encontrado nada malo aparte de estas dos cosillas (con lo que he dicho de la segunda espero que

Petronio Enemigo (Soto de la Ribera)

"Os diré que esta basura es una porquería. ¿Por qué la compro?, para poder hacer BUDU y confiar en que se os estropee alguna máquina y así no podáis publicar más esta revista.... también me gusta poder tirar a final de mes esta revista al bater"

Hola soy un chico de Soto de Ribera,me llamo Petronio y soy vuestro nuevo enemigo, a si y tengo 13 años.

En la Hobby consolas numero 37 preguntais ¿Qué es lo que más os gusta de esta revista,que es lo que menos?.

Os dire que esta basura es una porqueria.

¿Por que la compro?, para poder hacer BUDU y confiar en que se os estropee alguna maquina, y asi no podreis publicar más esta revista; lo que más me gusta es la seccion de Yen porque dice muchas mentiras, tambien me gusta poder tirar a final de mes esta revista al bater. Lo que menos me gusta que otras revistas que eran buenas os esten copiando,y que son tan malas como vosotros.

Y para acavar VIVA LA FAMILIA MÁS ODIADA DE LA H ISTORIA VIVA LOS SANDOVAL os dire que si pudiera me aliaria con ellos y si se presentaran a presidentes del gobierno los votaria más de una vez.

Pdt:¿Por que haceis esta revista en papel reciclado para ahorrar y subirnos el precio?,¿o para que sepamos que esta echa de papel que probablemente provenga de pañuelos de sonarse los mocos y de papel higienico llamo de...?

Me alegra que os halláis decidido a exponer este tema, ya que os hacia falta que alguien os comentara como ha decaído la revista. Y es bueno que expongáis esta pregunta, ya que si hacéis caso a algunas sugerencias (y no solamente las mías, sino de cualquier lector) los beneficiados seremos todos, tanto la revista como los lectores.

Antes de todo quiero aclarar que no pretendo meterme con nadie; únicamente deseo exponer mi opinión, que, eso si será sincera y rotunda.

Dentro del apartado de "que es lo que mas os gusta", podemos encontrar muchas cosas elogiables. Las secciones de la que disponen la revista tienen un planteamiento (en principio) muy bueno. La revista consigue que sea amena al lector y disponga de gran cantidad de apartados totalmente distintos que evitan que la revista caiga en la monotonía. Son destacables apartados como "El sensor", "Tribuna abierta", el "Teléfono rojo" y "¡Que locura!", que permiten la participación del lector en la revista. Todo esto conseguiría, en principio, que fuese la revista que yo considerase como número 1, como fue ya hace mucho tiempo atrás. Pero hay **un factor desequilibrante** que hace que la revista se convierta en una más, y a veces, **pésima**. Y ese **factor son los redactores.**

Los redactores de esta revista, no es que sean malos, sino que son **pésimos**, y sin duda, hacen que la revista a veces sea lamentable. Un claro ejemplo es el comentario del "Morph", en la página 108 de la revista 37. Este es un juego para Super Nes, y resulta que te pones a leerlo y ves: "La base de este nuevo cartucho para los 16 bits de Sega...". Lamentable. Y sigues leyendo y te encuentras con un comentario pésimo y sin ningún fundamento. La verdad es que el juego no es una obra de arte, pero al menos, cualquier juego, por muy malo que sea, se merece un comentario con algo más de contenido. Pero no es solamente esa incompetente de "Cruela de Vil", sino todos los demás. También quería citar aquel reportaje sobre los juegos de rol, que ofrecía unas posibilidades infinitas y nos encontramos con un reportaje nefasto. Habláis del rol como un juego con el que podéis ir por un mundo haciendo lo que quiera el personaje y ir matando gente consiguiendo tesoros y ganando puntos de experiencia. Y todo esto es cierto, pero os olvidáis de la base del rol: la **interpretación** del personaje. Llevo casi 5 años jugando a rol, (mucho más que vosotros, seguro, ya que se os nota que es un gustazo que sois unos iniciados) y no hay cosa que me moleste más que cuando hablen de juegos de rol en cualquier revista, observemos figuras y dibujos de un juego que NO es de rol, que es el Hero Quest. Podría poneros infinidad de cosas sobre vuestro lamentable reportaje, pero hay muchos más nefastos comentarios realizados por esos *"genios"* de la redacción.

La sinceridad de la revista deja mucho que desear. En multitud de ocasiones habláis de juegos de están tanto para Super Nes como para Megadrive, y decís que "los dos juegos son idénticos". No quiero decir que una consola sea mejor que la otra, pero, desde cuando la Megadrive tiene la misma paleta de colores, o la misma definición, o dispone la misma capacidad de audio que la Super, o los mismos efectos en Modo 7, etc... Cuando os preguntan que consola es mejor decís no nos mentís, ya que decís que eso depende de los gustos en los juegos de cada uno. Pero cuando os preguntan "¿Que consola es mejor técnicamente?" contestáis que la Super tiene más colores y la Megadrive tiene más megaherzios, y por tanto es más rápida. Bueno, y yo digo, cuantas cosas más tiene la Megadrive, técnicamente hablando, que superen a la Super. Ninguna. Y en cambio, cuantas tiene la Super que superen a la Megadrive. La lista que os podría hacer se haría demasiado larga y aún queda cosas de la que hay que hablar.

Los comentarios, en general, de todos los juegos, carecen de contenido y de chispa. Todo lo contrario que los comentarios de los mejores redactores de video juegos que he leído, que son **"The**

Raham el Medio-elfo (Alcoi, Alicante)

"Los redactores de esta revista no es que sean malos, sino que son pésimos, y sin duda hacen que la revista a veces sea lamentable... En resumidas cuentas, lo que sobra a esta revista son los redactores... aunque la culpa no es de los redactores, sino del ingenuo del director, que es quien los ha contratado"

J.J.GARRANCHO ALIAS"EL REY DE LOS TOMATES" 1-10-94LEGANES(MADRID)
TRIBUNA ABIERTA,¿QUE ES LO QUE MAS Y MENOS ME GUSTA DE HOBBY CONSOLAS?
LO QUE MENOS:PARA EMPEZAR LA SUBIDA DE PRECIO,CREO QUE ES UN POCO EXCESIVO ESTE
NUEVO PRECIO.SI LA ECONOMIA ESTA ALGO CHUNGA SE DEBERIA SEGUIR UNA POLITICA DE RE-
DUCCION DE PRECIOS EN LUGAR DE AMENTARLOS.
OTRO TEMA ES EL DE LOS REPORTAJES DE JUEGOS DE GAME BOY.NO ME PARECE JUSTO QUE
SE DEDIQUEN MAS PAGINAS A ANALIZAR EL MISMO JUEGO PERO EN DIFERENTE CONSOLA.Y ME
REFIERO AL"MORTAL KOMBAT II",DELAS DIEZ PAGINAS SOLO UNA CARA ES PARA EL JUEGO DE
GAME BOY Y OTRA CARA PARA EL DE GAME GEAR.SI SON TAN BUENOS JUEGOS SE LES DEBERIAN
DAR MAS PAGINAS.
TAMBIEN ESTA EL HECHO DE QUE AHORA SALEN EN "COLOR" DIFERENTE DEL ORIGINAL,ESTO ME
PARECE BIEN SI SE TRATA DE UNO DE ESOS JUEGOS QUE PUEDEN TENER 256COLORES,PERO NO
CON JUEGOS NORMALES.
LO QUE MAS ME GUSTA DE HOBBY CONSOLAS;QUE ES LA MEJOR REVISTA DEL MERCADO.¿POR QUE?
PUES :1)TENEIS A LOS MEJORES REDACTORES,RIPLEY,BOKE,LOLOCOP,CRUELA,M.A.D.,YEN,TODOS
SON BUENA GENTE NO COMO CIERTO"PERSONAJE"DE"CIERTA"REVISTA.TAMBIEN AMALIO GOMEZ ES UN
GRAN DIRECTOR Y OPINO QUE DEBERIA TENER UNA SECCION FIJA PARA QUE DIESE SU OPINION
SOBRE LO QUE FUERA,O COMENTARA NUEVOS JUEGOS O MAQUINAS OCUALQUIER COSA.
2)LA GUIA DE DRAGON BALL,ESPERO QUE SAQUEIS UNA TODOS LOS MESES.
3)LOS CONCURSOS,PUESTO QUE CASI TODOS LOS MESES HAY UNO COMO MINIMO.
POR ULTIMO DECIR QUE DEBERIAS REGALAR PEQUEÑOS DETALLES CON LA REVISTA,COMO LA CHAPA
DE SONIC 2,EL MINI-MANDO PARA LAS CONSOLAS,ETC.
P.D:ESPERO QUE PUBLIQUEIS MI "FISTRO"DE CARTA,COBARDESSSS,PECADORESSS ETC............

José Javier Garrancho (Leganés, Madrid).

"Lo que más me gusta de Hobby Consolas: que es la mejor revista del mercado. ¿Por qué?: 1) Tenéis a los mejores redactores: Ripley, Boke, Lolocop, Cruela, MAD, Yen, todos son buena gente... También Amalio Gómez es un gran director y opino que debería tener una sección fija para que diese su opinión sobre lo que fuera..."

Sois muy valientes, de verdad, al hacer esta pregunta, porque más vale que os preparéis para un chaparrón de acusaciones como aquel de hace unos meses. Os acordáis de "**¿Creéis que somos justos en nuestros comentarios?**", pues bien algo parecido, o eso creo. Pero por vuestro bien espero que seamos más condescendientes.

Personalmente **Hobby Consolas** es la mejor revista que hay en el mercado sobre el mundillo de las consolas, cada mes os superáis: más páginas, más previews, más trucos, más y mejores secciones, más juegos comentados (aunque sean con tres meses de antelación)... En fin que se nota que trabajáis de verdad para sacar la mejor revista mes a mes.
Ahora viene la otra parte de la carta, lo que menos me gusta. Si he de deciros la verdad son varias cosas; empezando por las no menos de 35 páginas de publicidad mensuales (tenéis el récord), aunque esto es lógico y tiene excusa: una revista con tanto material y tantas páginas tiene que sacar el dinero de algún sitio, aparte de los ejemplares vendidos. Lo que no se puede perdonar es el extraño juego de los redactores, que nos dan una de cal y una de arena: un mes se ensalza a Nintendo como líder del sector de los videojuegos, y Sega no hace más que mediocridades. Mientras que al mes siguiente ningún juego de Sega ha bajado del 90% de media y Nintendo no ha sacado nada interesante. Y sabéis que es verdad, no es cosa mía, prueba de ello fue el aluvión de protestas que recibisteis al preguntar si erais justos en los comentarios.
Qué pasó con la ley sagrada de las comparaciones. El pasado mes "Yen" va y le dice a un chaval que "Super Mario World" le parece mucho más brillante que Sonic 3, ya que los juegos del erizo se limitan a coger anillos indiscriminadamente. Y si a nosotros nos gusta más recolectar anillos y monitores que recoger monedas y setas; que al fin y al cabo es lo mismo. Otras genialidades de Yen son decir que "en realidad no existe ningún juego parecido al propio Virtua Racing, ni siquiera el Virtua Racing de Mega Drive". Si no he entendido mal el V.R. (estamos hablando del mismo V.R. ¿no?, el mejor juego de Mega Drive) es una mala conversión que ni siquiera se parece al original de la misma máquina de Sega. También le hemos oído decir que nunca aparecerían el DragonBall Z de SuperNintendo en España, y que jamás se haría una versión para MegaDrive.
Quizás este sea el punto más negativo de Hobby Consolas: un correo del que no nos podemos fiar al 100%, ya que su correro a perdido notable imparcialidad y entusiasmo con el paso del tiempo. Lo siento por Yen pero este es mi punto de vista.
Otro punto negativo para M.A.D. y su "Game Master" que no para de hacer previews en su sección sobre la 16 bit de Nintendo, y se acuerda pocas veces de SNK y Sega, y no dirá que es porque estas dos últimas compañías dan poco que hablar.
Resumiendo: Lo mejor a mi juicio son las fantásticas previews (no sé de dónde sacáis tanta información de antemano), sin olvidar la gran cantidad de secciones que lleváis adelante mes a mes, las cuales dan una gran variedad a la revista. Y lo que menos me gusta son ciertos redactores que pierden tino e imparcialidad con el paso del tiempo.

David Gil (Las Palmas G.C.)

"Quizás éste sea el punto más negativo de Hobby Consolas: un correo del que no nos podemos fiar, ya que ha perido notable imparcialidad y entusiasmo con el paso del tiempo. Lo siento Yen, pero este es mi punto de vista".

Soy el famoso beatle RINGO STARR, ya sabéis el locuelo batería que aporrea los tambores sin cesar, aquel que tiene la nariz mas bonita desde Pinocho hasta Depardieu.

Bueno, dejando a un lado mis inclinaciones musicales, sociales ... Hobby Consolas es la mejor revista que tenemos en el mercado eso todos lo sabemos, aunque todos tenemos puntos positivos y negativos.
Comencemos pues, por los **positivos:** ese saber en todas sus páginas creando todo un show, esas primicias calentitas, esa portada tan sugerente que te hace a finales de mes echarle otra ojeada cuando ya la tienes mas que releída de cabo a rabo. Me encantan secciones como el Sensor (disfruto con la mordacidaz y el sentido del humor) , Tribuna Abierta, pero sobre todo el **Teléfono Rojo** porque en el conocemos los gustos de los lectores y del propio Yen .Nos gusta que diga eso de que se pasa horas jugando..., etc... , y que en vez de decir que entre el Eternal y el S.S.F.2 no sabría por cual decidirse por sus cualidades técnicas etc..., diga que personalmente es un fan de S.S.F.2, pues me parece muy bien porque hay que tener **personalidad** y así se llega lejos.

Los negativos: deberíais de organizar más concursos, aunque hay que reconocer que **el de 32X** estuvo genial, algunas veces la publicidad es excesiva (pero comprendo que a la vez necesaria), existe cierta discriminación respecto a Lolocop con los demás expertos (siempre consigue las exclusivas, más exclusivas), el dibujo del cuerpo y la caricatura de los expertos que están junto a su opinión, desentonan un poco, y por ultimo el precio de 400 pelas (aunque vamos a seguir eligiendo H.C., porque lo justificáis debidamente y porque sois los mejores).

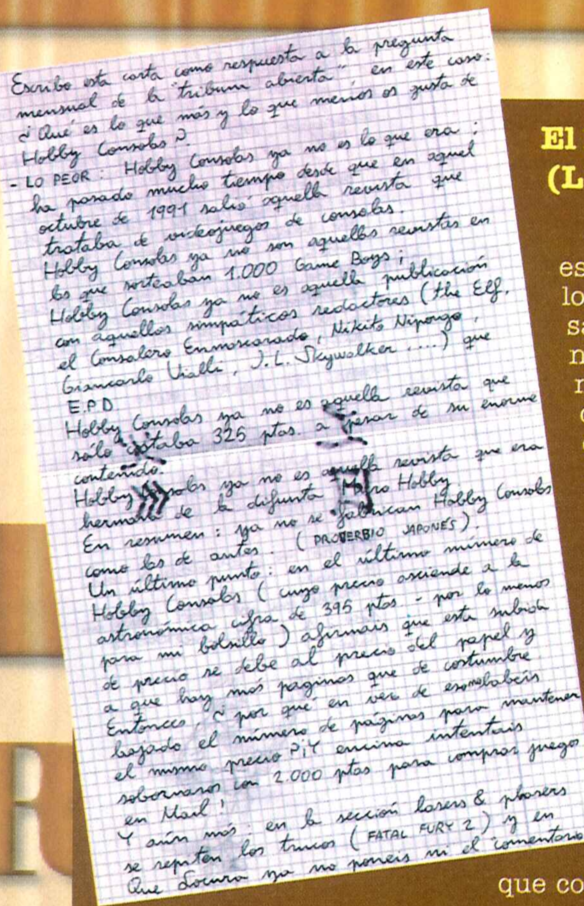
Dormid tranquilos porque después de una **noche** dura como **la de aquel día** podéis decir que habéis hecho un buen trabajo.

Ringo Star

Ringo Star

"Me encantan secciones como El Sensor, Tribuna Abierta, pero sobre todo el Teléfono Rojo porque en él conocemos los gustos de los lectores y del propio Yen. Nos gusta que diga eso de que se pasa horas jugando y que en vez de decir que entre el Eternal y el SSF 2 no sabría por cuál decidirse, diga que personalmente es un fan de SSF 2, pues me parece muy bien porque hay que tener personalidad y así se llega lejos.

TRIBUNA ABIERTA



Escribo esta carta como respuesta a la pregunta mensual de la "tribuna abierta", en este caso: ¿Qué es lo que más y lo que menos os gusta de Hobby Consolas?.

- LO PEOR: Hobby Consolas ya no es lo que era; ha pasado mucho tiempo desde que en aquel octubre de 1991 salió aquella revista que trataba de videojuegos de consolas.
Hobby Consolas ya no son aquellas revistas en las que sorteaban 1.000 Game Boys;
Hobby Consolas ya no es aquella publicación con aquellos simpáticos redactores (the Elf, el Consolero Enmascarado, Nikito Nipongo, Giancarlo Vialli, J.L. Skywalker ....) que E.P.D.
Hobby Consolas ya no es aquella revista que sólo costaba 325 ptas. a pesar de su enorme contenido.
Hobby Consolas ya no es aquella revista que era hermana de la difunta Micro Hobby.
En resumen: ya no se fabrican Hobby Consolas como las de antes. (PROVERBIO JAPONÉS).
Un último punto: en el último número de Hobby Consolas (cuyo precio asciende a la astronómica cifra de 395 ptas. - por lo menos para mi bolsillo) afirmais que esta subida de precio se debe al precio del papel y a que hay más paginas que de costumbre. Entonces, ¿por qué en vez de esmelabeis bajado el número de páginas para mantener el mismo precio PiY encima intentais sobornaros con 2.000 ptas para compras juegos en Mail!
Y aún más: en la sección lasers & phasers se repiten los trucos (FATAL FURY 2) y en Que Locura ya no poneis ni el "comentario"

El Poderoso Banda (L´Alcúdia, Valencia)

"Hobby Consolas ya no es aquella revista que sólo costaba 325 pts a pesar de su enorme contenido. Hobby Consolas ya nos es aquella revista que era hermana de la difunta MicroHobby. En resumen: ya no se fabrican Hobby Consolas como las de antes"

Valorare los mas y los menos de Hobby Consolas desde mi punto de vista, y remontando un poco atras en el tiempo...

Eran principios de Octubre cuando iba, y tras pasar todo un verano jugango a una Nintendo, a comprarme una consola, y lo tenia claro, la Master System II, por su tipo de juegos. Pero a la salida del Corte Ingles, y habiendome sobredo dinero vi el numero uno de una revista para mi desconocida, y decidi comprarla. Era mi primer numero de Hobby Consolas, con el carismatico Simpson en portada. Estaba llena de apartados en los que se te valoraban juegos, te ponian al dia y te daban trucos, no faltaba el mes que no comprase mi ejemplar. Y aunque luego aparecian otras revistas, ninguna contaba con la calidad de la Hobby.

La Hobby fue la primera, y seguira siendo la "primera", por mucho que pase. Y es que el tiempo no pasa solo por los hombres, ni por los videojuegos, recordaran aquel ejemplar de principios de año en el que el Kid Chameleon y el Robocod nos hacian la boca agua asi como ya lo habia hecho el Sonic, todos ellos de Megadrive. Y ahora, tras pasar mucho tiempo, y yo habiando conseguido ya una Super y una Mega, se puede apreciar la calidad grafica y sonora de impresionantes juegos como el Rey Leon y EarthWorm Jim, dos juegos que si con sus graficos, animaciones, y bandas sonoras aparecieran cuando tenia mi Master habria quedado alucinado, y que en el caso de aparecer en mis tiempos del Spectrum, me habria caido de espaldas al mas puro estilo Toriyama, y habria entrado en un coma profundo. Pero con el cambio del tiempo, la Hobby tambien ha cambiado, y a mejor. Solo hay que compara el numero 1 con el 37, y se nota el cambio, se nota.

Por mucho que digan incongruencias, que si mucha publicidad, que si el cansado Yen, etc, solo son tonterias. Teneis la revista mas completa y mas llena de apartados utiles y de interes. Lo mas nuevo, Previews, superviews y muchas mas, y como no, el Telefono Rojo via Yen que no es mas que un veterano que lleva desde el numero 1.

Teneis la revista mas completa, amena y de alta calidad del mercado, y a muchos seguidores a vuestra favor. Y si parece que hay mucha publicidad para algunos, deberian advertir que el numero de paginas a aumentado (como otras veces) y no para poner mas publicidad, y de ser asi, ¿acaso la publicidad no informa?

No hacer caso a lo que se diga este mes en la Tribuna (si es malo), y hacer hueco al EarthWorm Jim y al Street Racer, que van a ser el bombazo...

Oscar Maestre (Alicante)

"La Hobby Fue la primera, y seguirá siendo la "primera", por mucho que pase... Pero con el cambio del tiempo, la Hobby también ha cambiado, y a mejor. Sólo hay que comparar el número 1 con el 37, y se nota el cambio, se nota".

Equis (Motril, Granada)

"¿Qué no me gusta? Sin duda alguna el que los redactores se enrollen contando el tiempo que hace en Los Alpes. Mucha historia y filigrana, pero sólo un recuadrito con un comentario que merezca la pena"

Hola Hobby Consolas,

Soy un lector de vuestra revista desde el nº 3, así como de casi todas las revistas del mercado. Para seros sinceros, siempre me he sentido un poco ligado a TODO SEGA y HOBBY CONSOLAS. Pero, he de admitir que ambas, últimamente, me han defraudado un poco.

¿No os dais cuenta de que os estais quedando atrás? Os roban las exclusivas (videos) y vuestro look se queda atrasado. Aun me acuerdo de lo bueno que fue el giro que dio vuestra revista hace unos meses.

¿Qué me gusta de vuestra revista? Las secciones Game Masters, Big in Japan, Arcade Show y Hi Tech son buenas, al igual que Tribuna Abierta, y sobre todo el nº de páginas. Pero os hace falta volver a romper con todo, ser más agresivos. Las nuevas tecnologías requieren una información que te entre por los ojos desde el primer vistazo, acorde con los nuevos tiempos. ¡¿Y qué si os tachan de copiones?! Para la mayoría continuais siendo los primeros, los mejores y los de más confianza, y espero seguir pensando igual.

¿Qué no me gusta? Sin duda alguna el que los redactores se enrollen contando el tiempo que hace en los Alpes. Mucha historia y filigrana pero sólo un recuadrito con un comentario que merezca la pena. Creo que al lector le interesa más

Hola. Soy un chico del monton (poca cosa), que lleva 16 años y 3 dias viviendo jodeado vilmente por todo el mudo o mundo y que ya esta harto de que nadie le deje opinar, pues bien esto se acabo porque tengo todo el derecho a opinar sobre lo que más me gusta y sobre lo que no, y hay muchas cosas!

• Mi opinion es la siguiente:

— Yo creo que HOBBY CONSOLAS es una de las mejores revistas de vide juegos de nuestro país y no es por hacer la pelota. Si se me permite dividire en dos partes mi comentario hacerca de las cosas que más y que menos me molan sobre esta revista:

• Lo que más me gusta:

— Pues esta claro su contenido que trata desde el sumario hasta la de las ofertas MAIL, pero el no vo/más de esta revista son tres cosas: 1) los sorteos aunque ultimamente no os lucis en ello, 2) el telefono rojo y 3) que expliqueis tan bien los juegos; quiero decir que cuando hablais de un juego no intenteis engañar a los lectores diciendo que son buenos juegos sin serlos ya que puntueis desde los graficos hasta el "dibujo de la caja". ¡¡A y otra cosa más que nos dejeis participar en varios apartados de la HOBBY CONSOLAS.

• Lo que menos me gusta:

— Una cosa lo del tema de la publicidad que ya esta bien la...!! aunque como decia mi difunto abuelo si no tienes o mejor dicho si vas ha decir algo desagradable de alguien o de algo mejor te callas.

Bueno ya e hacabado volveremos a vernos BABY

POSDATA: por favor publicar mi carta os lo pido de rodillas

Fco. Javier Asín (Navarra)

"Lo que más me gusta... que expliquéis tan bien los juegos. Quiero decir que cuando habláis de un juego no intentáis engañar a los lectores diciendo que son buenos juegos, ya que puntuáis desde los gráficos hasta el dibujo de la caja".

Estimados amigos:
La verdad es que no quiero entreterne mucho,ni (como algunos) amenazaos ni
(como otros)rogaos para que me saquéis publicada la carta.
Me gustaría elevar mi más enérgica protesta hacia vosotros pues no
puedo más que leer y releer las "Tribuna Abierta" de todos los meses con el
labio inferior mordido y las cejas formando una oblicua a la frente.Pensa-
ba que esta nueva sección iba a estar dedicada a opiniones serias, en con-
diciones, cultas, y debidamente planteadas y formuladas.
Me dan ganas de llevarme la mano a la cara cuando leo lo que os atre-
véis a llamar "opiniones".Por supuesto no todas, es más, hay algunas que
superan con creces las esperanzas que se pueden poner "en la edad" del
suscritor (mi enhorabuena a Liz F.Caballero y demás (no muchos la verdad)
gente con, por lo menos, una pizca de cerebro).
Y ahora pregunta:¿Cómo demonios se puede afirmar que Nintendo no sabe
hacer CD Rom´s y que esta misma compañía se ha unido a una compañía que
hace gráficos de silicona?Este tipo de preguntas no denotan sino la más
absoluta incultura("silicon" es "silicio", que si bien no es obligación
saberlo no se puede utilizar si se desconoce) y el más obscuro esquema del
planteamiento de lo que es una consola y su mundo.
La pregunta del millón:¿Por qué demonios publicáis cartas como esas (que
lo habéis hecho miles de veces) y porqué no más de la excelente sátira e
ironía (a no ser de que se trate de algún otro abrazafarolas que no quiera
decir nada) de la familia Sandoval?

Mi propuesta es que si sóis una revista de consolas no os convirtáis
en una "revista con una sección dedicada a los adolescentes cabezahuecas".
Estoy seguro de que tengo razón así mismo de que solo os falta regalar al-
go a la chorrada más imbécil del mes.
Dejad la sección para algo más constructivo, ameno y temático que D.
Natalio, esas consonantes (no sé, y tampoco me importa si vocales también,
aunque de lo que si estoy seguro es de que significan alguna obscenidad) de
Barcelona...y un (por desgracia) larguísimo etcétera, que se dedica a re-
saltar las virtudes de presentadoras de televisión, a decir (o escribir,
pra el caso es lo mismo, pues seguro que en la calle dicen cosas cinco ve-
ces peores e incluso hasta con orgullo) palabras demasiado "expresivas"para
su edad...etcétera, etcétera, etcétera...
Y por último me gustaría saber como se puede apostar por algo (como el
Ultra 64) que casi, casi, no conocen ni sus propios creadores.Otro ejemplo
más para mi causa.

Por lo demás la revista está bastante bien con algunos defectillos, pero bien
Y lo siguiente en la siguiente página, porque además de que no me cabe, no

Francisco Girao (Santander)

"Me gustaría elevar mi más enérgica protesta hacia vosotros, pues no puedo más que leer y releer las "Tribuna Abierta" de todos los meses con el labio inferior mordido... Pensaba que esta sección iba a estar dedicada a opiniones serias, en condiciones, cultas y debidamente planteadas y formuladas"

Ramón Peña (Muimenta, Lugo)

"Lo mejor... Tribuna Abierta. Una sección perfecta:".

HOLA, ES DE AGRADECER QUE TENGAÍS EN CUENTA NUESTRA OPINIÓN PUBLICÁNDOLA EN VUESTRAS PÁGINAS, BUENO PASO AL TEMA:

LO MEJOR

GAME MASTERS: ALGO ESCASA DE PÁGINAS.
ARCADE SHOW: ESPEREMOS QUE SE PUEDA DISFRUTAR EN CASA DE ESTAS MARAVILLAS.
LO + NUEVO: SECCIÓN IMPRESCINDIBLE EN LA QUE LOS COMENTARIOS NO FIRMADOS DEBERÍAN SER MÁS PROFESIONALES Y SE DEBERÍAN INTRODUCIR OTRAS CONSOLAS Y NO EXCLUSIVAMENTE SEGA, NINTENDO, SNK.
LISTA DE ÉXITOS: ME REPITO QUE SON NECESARIAS OTRAS CONSOLAS REDUCIENDO A 5 LOS JUEGOS DE NINTENDO Y MASTER SYSTEM II.
TELÉFONO ROJO: YEN EJERCE UNA LABOR MUY PROFESIONAL, PERO LAS PREGUNTAS A VECES SON REPETITIVAS Y POCO INTERESANTES.
TRIBUNA ABIERTA: UNA SECCIÓN PERFECTA.
GUÍAS: ESPERO QUE SE SIGA CON ELLAS LA DE DRAGON BALL Z ES PERFECTA.

LO PASABLE

EN PANTALLA / MADE IN USA / PREVIEWS / SUPER VIEWS: MUY BUENA INFORMACIÓN PERO A VECES LOS JUEGOS PROMETEN MUCHO Y DESPUES RESULTAN SER DECEPCIONANTES.
EL SENSOR: NO MERECE LAS 1ª PÁGINAS DE LA REVISTA.
LASERS & PHASERS: TRUCOS PARA JUEGOS PASADOS DE ONDA.

LO PEOR

¡QUÉ LOCURA!: UNA PAGINILLA CON LOS MEJORES DIBUJOS BASTA.
LA GRAN OCASIÓN: DEMASIADOS INOCENTES QUE CREEN QUE HAY PARDILLOS QUE CAMBIARÁN SU 16 BITS POR UNA DE 8 BITS.

ESTA ES MI OPINIÓN, Y SALVANDO ESTOS DETALLES SOIS LOS MEJORES.

Hola a todo el mundo, soy el Sr. Mediodía.
Bién, ya que este més se me presenta la ocasión de expresar
mi valiosa opinión sobre su "publicación" me he visto obli-
gado a hacerlo.
Cuando el necio de mi hijo me trae su revista a casa, le
castigo sin salir una semana, en ocasiones dos por llevarme
contrariedad en mi argumento, ya que me parece INDIGNO de
"personas" profesionales publicar su material en papel
desechado, o lo que es lo mismo, ya usado.
El artículo parece más que una guía de videojuegos, un
catálogo de consolas, me parece una imnominia poner tanta
gilipollez de anuncio, de los cuales, su propio contenido
demuestra para quién van destinados, si a vuestra revista
le quitáis la "paja", seguro que no llega a las 20 pags.
¿ y qué es eso de llamarse "ROKE" o "Sargento Lolo" ?
!por favor! ¿tanto os avergonzais de vuestra revista que
ni siquiera os atrevéis a poner muestros nombres? no
me extraña que cada día nuestros incrédulos hijos pongan
motes a la gente tales como: "El Sipo", "El bebes" etc, etc.
Por otro lado, me gustaría dejar claro que cada més demos-
trais más que estais comprados por la tal sega, ya que
preferís ponerla antes a ella, con doble página y con cuatro
palabras ridículas, que a vuestro propio equipo.
Ahora, lo que realmente me gusta es la sección "El sensor"
y para estar en páginas recicladas y entre tanta paja
no está nada mal, aprovecho para decir a su anónimo editor
que es un monstruo, ya que es uno de los pocos que logran
sacarme con sus comentarios carcajadas.
Sin nada más que sobrevalorar, les digo "Hasta pronto", es-
pero que mis cordiales opiniones se vean reflejadas en esa
"su revista"

Sr. Mediodía

"Me parece indigno de "personas" profesionales publicar su material en papel desechado, o lo que es lo mismo, ya usado"

BALANEGRA - ALMERÍA - ESPAÑA



La "Publi"

Teniendo en cuenta la diversidad de opiniones que hemos recibido sobre la revista en general y sus secciones en particular, es increíble que la mayoría os hayáis puesto de acuerdo en un tema: llevamos demasiada publicidad. Lo sentimos mucho. Cualquier otra cosa hubiésemos podido cambiarla, pero esa, precisamente esa, no. ¿O es que pensáis que vivimos del aire?
¡Ah, y nos alegramos mucho de que también a todos os gusten los concursos! Tomamos buena nota.

Hola ¿Qué tal?:

Soy yo si, si David Muñoz Suárez, ya se que no me conoceis.
Tengo 13 años y leo esta revista desde los 11.Por eso preguntarme este
tema es un poco absurdo ¿que es lo que más y menos me gusta de esta?.
Me gusta todo , sobre todo las mejoras y las secciones de los videojuegos
y consolas del fut uro. Ta mbien me gusta que hagais esta revista en pa-
pel reciclado (que leo todo de esta revista),asi favoreceis al medio
ambiente y no se talan tantos arboles.

Sin embargo esta maravilla tiene defectos cual que, pongais esta
seccion; no me malinterpreteis me gusta mucho esta seccion pero me gusta-
ria más si la dividierais en dos partes, la del tema propuesto y una de
cartas generales en la que cada uno pueda mandar de un tema cualquiera, el
que se le ocurra. Tampoco me gusta que en la lista de exitos que pongais
mas juegos de Super y Mega Drive que de las demás consolas.

Se despide un amigo desconocido.

Pdt.Si no me poneis la carta os denuncio a la policia. Ponedmela, por fa-
vor por favor por favor por favor por favor por favor por favor por favor
por favor por favor por favor por favor por favor por favor por favor por favor

David Muñoz (Gijón)

"También me gusta que hagáis esta revista en papel reciclado (que leo todo de la revista), así favorecéis al medio ambiente y no se talan tantos árboles"

Y para proponer el próximo tema, utilizamos el titular de un artículo aparecido recientemente en el diario El Mundo: "Videojuegos, una adicción tan peligrosa como el alcohol y las drogas"

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA


SUPER PACK
SEGA MEGA DRIVE
+7 JUEGOS+2 MANDOS
¡SUPER PRECIO!
24.900
GOLDEN AXE
SHINOBI
STREET OF RAGE
WORLD CUP ITALIA 90
SUPER HANG ON
COLUMNS
SONIC
MAIL
VXC
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por teléfono!
91 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
SONIC PACK
MEGADRIVE
+2 CONTROL PAD+SONIC
14.990
SUPER STEET FIGHTER 9.990
VIRTUAL RACING 9.990
JUNGLE BOOK 8.990
32X
28.900
SUPER MOTOCROSS
SUPER AFTER BURNER
SUPER SPACE HARRIER
DOOM
VIRTUA RACING DELUXE
CYBER BRAWL
GOLF BEST 36 HOLES
STAR WARS DSP
FAHRENHEIT
MIDNIGHT RIDERS
OFERTAS
007 MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
ADDAMS FAMILY MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
ALIEN 3 MS - 2490
ALIEN SYNDROME GAME GEAR - 1990
ANDRE AGASSI M. SYSTEM - 2490
ASTERIX MEGA DRIVE - 5990 GAME GEAR - 1990
AYRTON SENNA MS - 6590 - 2490
BACK TO THE FUTURE M. SYSTEM - 2490
BART'S NIGHTMARE MEGADRIVE - 4990
BART VS THE WORLD M. SYSTEM - 4490
BATMAN RETURN M. SYSTEM - 2490
BATTLETOADS GAME GEAR - 2990
B.O.B. MEGADRIVE - 2990
CHUCK ROCK II MEGADRIVE - 4990
COOL SPOT MEGADRIVE - 4990
CRASH DUMMIES MEGADRIVE - 5990 GAME GEAR - 2495
CYBERBALL MEGADRIVE - 2990
DAVIS CUP TENNIS MEGADRIVE - 4990
DESERT STRIKE M. SYSTEM - 1990
DONALD DUCK 2 M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 3990
DOUBLE DRAGON GAME GEAR - 2490
DOUBLE DRAGON 3 MEGADRIVE - 2990
DOUBLE CLUTCH MEGADRIVE - 2990
DRACULA M. SYSTEM - 2490
DR ROBOTNIKS M. SYSTEM - 1990
ECCO THE DOLPHIN M. SYSTEM - 1990
ETERNAL CHAMPIONS MEGADRIVE - 5990
F 117 NIGHT STORM MEGADRIVE - 3990
FATAL REWIND MEGA DRIVE - 2990
GENERAL CHAOS MEGADRIVE - 4990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
GLOBAL GLADIATORS MEGADRIVE - 3990
GP RIDER GAME GEAR - 3990
JACK NICKLAUS MEGADRIVE - 2990
JAMES POND II GAME GEAR - 1990
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 6990
KING OF THE MONSTERS MEGADRIVE - 3990
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
KRUSTY'S FUN HOUSE GAME GEAR - 2495
LEMMINGS MEGADRIVE - 9990 MS - 2490
LETHAL ENFORCERS MEGADRIVE - 4990
MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
MASTER GAMES M. SYSTEM - 2990
MERCS M. SYSTEM - 2490
NBA ALL STAR MEGADRIVE - 4990
OLYMPIC GOLD GAME GEAR - 1990
OTTIFANTS MEGADRIVE - 3990 M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 2490
PACMANIA M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
PGA TOUR GOLF M. SYSTEM - 1990
PIT FIGHTER M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2495
RAINBOW ISLAND M. SYSTEM - 2490
RANGER MEGADRIVE - 3990
REN & STIMPY MEGADRIVE - 3990 GAME GEAR - 3990
RENEGADE M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP 3 MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
ROCKET KNIGHT ADV. MEGADRIVE - 4990
SHINOBI III MEGADRIVE - 3990
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 3990
SONIC SPINBALL MEGADRIVE - 5990
SPACE GUN M. SYSTEM - 2490
SPACE HARRIER II MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
SPEEDBALL II MEGADRIVE - 2990
SPIDERMAN M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN 2 GAME GEAR - 2495
SPIDERMAN X-MEN MEGADRIVE - 5990
STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 6990
STREET OF RAGE M. SYSTEM - 1990
STRIDER II MEGADRIVE - 3490 GAME GEAR - 1990
SUMMER CHALLENGER MEGADRIVE - 2990
SUPER KICK OFF MEGADRIVE - 3990
SUPER OFF ROAD M. SYSTEM - 1990
SUPERMAN GAME GEAR - 1990
TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990
T-2 ARCADE MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4990
T-2 JUDGMENT DAY MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
THE FLASH M. SYSTEM - 1990
TOE JAM & EARL II MEGADRIVE - 3990
VIRTUAL PINBALL MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDOM MEGADRIVE - 5940
WOLFCHILD M. SYSTEM - 1990 GAME GEAR - 1990
WARPSPEED MEGADRIVE - 2990
WC LEADER BOARD MEGADRIVE - 2990
WIZ 'N LIZ MEGADRIVE - 4490
WRESTLE WAR MEGADRIVE - 2990
WWF STEEL CAGE GAME GEAR - 2495
WWF WRESTLEMANIA MEGADRIVE - 2990
X-MEN MEGADRIVE - 3990
ZOMBIES MEGADRIVE - 5490
ZOOL GAME GEAR - 1990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
AERO THE ACROBAT MEGADRIVE - 11990
ALADDIN MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
ANDRETTI RACING MEGA DRIVE - 8990
ART OF FIGHTING MEGADRIVE - 9900
ASTERIX M. S. parte II - 5990 GAME GEAR - 5990
BABY BOOM MEGADRIVE - CONS
BATMAN & ROBIN MEGADRIVE - CONS
BODYCOUNT MEGADRIVE - 7990
BONKERS MEGADRIVE - 9990
BUBBA 'N STICK MEGADRIVE - 9990
CASTELVANIA MEGADRIVE - 7990
BUBSY II MEGADRIVE - CONS
CHAOS ENGINE MEGADRIVE - 9990
DAFFY DUCK M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
DR. ROBOTNIK'S MEGA DRIVE - 7990 GAME GEAR - 5990
DRAGON BALL Z II MEGADRIVE - 9990
DUNE 2 MEGADRIVE - 9900
DYNAMITE HEADY MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 5990
F15 II MEGADRIVE - 9990
FIFA 95 MEGADRIVE - 8990
FLASH BACK MEGADRIVE - 9900
GOLF LYNKS MEGADRIVE - 9990
HOOK MEGADRIVE - 6990 GAME GEAR - 5090
HULK MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
HURRICANES MEGADRIVE - CONS
INT TOUR TENNIS MEGADRIVE - 8990
JUNGLE BOOK M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
JURASSIC PARK RAMPAGE MEGADRIVE - 9990
KICK OFF 3 MEGADRIVE - CONS
LOST VIKINGS MEGADRIVE - 9900
MARKOS MAGIC FOOTBALL MEGADRIVE - 9990
MASTERS OF COMBAT M. SYSTEM - 5990
MICKEY MANIA MEGADRIVE - 10990
MICROMACHINES 2 MEGADRIVE - CONS
MORTAL COMBAT MEGADRIVE - 9900
MORTAL COMBAT II MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 6990
NBA 95 MEGADRIVE - 8990
NBA JAM MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 6990
NBA SHOWDOWN MEGADRIVE - 9990
NHL HOCKEY 95 MEGADRIVE - 9990
PETE SAMPRAS TENNIS MEGADRIVE - 10490
POWER RANGER MEGADRIVE - CONS GAME GEAR - CONS
PSYCHO PINBALL MEGADRIVE - CONS
REY LEON MEGADRIVE - 11990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
ROAD RUNNER MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ROBOCOP vs TERMINATOR M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
SHINING FORCE II MEGADRIVE - 11990
SHAQ FU MEGADRIVE - 9990
SILVESTRE Y PIOLIN MEGADRIVE - 9990
SONIC 3 MEGADRIVE - 11990
SONIC & KNUCKLES MEGADRIVE - CONS
SONIC TRIPLE TROUBLE GAME GEAR - 5990
SHINING FORCE MEGADRIVE - 12490
STREETS OF RAGE II M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5990
SUB TERRANIA MEGADRIVE - 9900
TAZ IN SCAPE F. MARS MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 5990
THE FLINSTONES MEGADRIVE - 6990
TURTLES TOURNAMENT MEGADRIVE - 9990
URBAN STRIKE MEGADRIVE - 8990
WINTER OLYMPICS MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
WORLD CHAMP. SOCCER MEGADRIVE - 5990
WORLD CUP USA 94 MEGADRIVE - 9990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
YOGI BEARS MEGADRIVE - 9990
ZERO TOLERANCE MEGADRIVE - CONS


MAIL
VENTA POR CORREO
VxC
¡HAZ TU PEDIDO POR CORREO!
91 3802892
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
SUPER OFERTA CONSOLA SUPER NINTENDO
14.990
PACK SUPER COLOR 28.990
PACK CARLOS SAINZ 19.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
MAVERICK 2B - 3290
PYTHON 2B - 2990
NINTENDO SCOPE + 4 JUEGOS - 7990
OFERTA
CONQUEROR 2 - 5990
INVADER 2 - 2595
SN PROGRAM STICK - 6990
HANDY TRAY - 995
TOP FIGHTER - 10990
PHANTON - 5650
ADAPTADOR 6 JUGADORES- 3990
DUAL TURBO- 9990 2 pad sin cable
ACCESORIOS
CABLES ALARGADORES SUPERNIN 2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN 1.925
MANDO DE CONTROL 2.490
CABLE EUROCONECTOR 2.190
JOYSTICK FANTASTIC 5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA) 8.990
SCOPE POUCH 5.995
MARIO PAINT 11.990
MALETIN 4.990
BLUE BROTHER 9990
BUBSY 9990
CORRECAMINOS 9990
CYBERNATOR 10590
F ZERO 7490
GP 1 10990
LAWN MOVER 12490
LETHAL ENFORCERS 14990
LOST VIKINGS 8990
MIGHT & MAGIC 12990
PIRATES DARK WATER 9890
POP & TWIN BEE 10590
ROCK'N ROLL RACING 11990
SKY BLAZER 9890
SUPER MARIO ALL STAR 9990
SUPER MARIO KART 7490
SUPER R-TYPE 7490
SUPER SOCCER 7490
SUPER TENNIS 7490
VIRTUAL SOCCER 11990
WINTER OLYMPICS 12990
WORLD HEROES 12490
ZELDA 7490
* EXCEPTO OFERTAS
CARTUCHOS NINTENDO
LOS PITUFOS P.V.P. – 6990
KIRBY'S ADVENTURE P.V.P. – 7990
LIBRO DE LA SELVA P.V.P. – 8490
INDIANA JONES P.V.P. – 6490
JIMMY CONNORS P.V.P. – 5990
ADVENTURE ISLAND CLASSIC 4990
ARCH RIVAL 6990
DOUBLE DRIBLE 3995
DUCK TALES 6990
FAXANADU 2995
G. FOREMAN'S 6990
GOAL 4995
HAMMERIN' HARRY 6990
KICK OFF 4990
LEGEND OF ZELDA 4995
MEGA MAN III 7490
MEGAMAN IV 7990
NEW GHOSTBUSTER II 4995
PAPERBOY 2 1995
POW 4995
PROBOTECTOR 4995
RACKETT ATTACK 4995
RAIBOW ISLAND 6990
ROAD BLASTER 1995
ROBIN HOOD 6990
SHADOW WARRIOR II 5995
SOLOMONS KEY 1995
SPIDERMAN RETURN 7990
SUPER MARIO LAND 2 7990
SUPER MARIO LAND 3 8990
TECMO CUP FOOTBALL 6990
TETRIS 6990
THE FLINSTONES 8990
THE SIMPSONS 1995
TINY TOONS 6490
TOP GUN 1995
TORTUGAS MUTANTE S 7990
TRACK & FIELD 2 4995
TURRICAN 2990
WRESTLEMANIA 1995
ZELDA 2 4995
OFERTAS - 1995 - OFERTAS
BATTLE OF OLYMPUS
BLUE SHADOW
BURAI FIGHTER
CASTELVANIA
DARKMAN
DONKEY KONG JR
DR MARIO
GAUNLET II
GODZILLA
GOONIES 2
HUDSON HAWK
KICKLE CUBICLE
METAL GEAR
MISION IMPOSIBLE
PINCH OUT
PUZZNIC
RED OCTOBER
ROCKIN' KATS
SHATTER HAND
SOLOMONS KEY 2
SOLSTICE
STEALTH ATF
WILLOW
WIZARDS WARRIOR III
CONSOLA NINTENDO 6900
JOYSTICK NINTENDO
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1995
NI MEGASTAR - 2990
N-PRO - 1995
ACTRAISER 2 - CONS
ALADDIN - 9490
ANIMANIACS - 12700
ASTERIX - 9490
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BRETT HULL HOCKEY - 11990
CHAOS ENGINE - 9990
CHOPLIFTER II - 9890
CLAY FIGHTER - 12990
CLAYMATES - 9890
DINO DINI SOCCER - CONS
DONKEY KONG COUNTY - 11990
DOUBLE DRAGON V - 11990
DRAGON - 12990
EARTH WORM JIM - CONS
EEK THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EQUINOX - 9890
F1 POLE POSITION - 11490
F1 POLE POSITION 2 - CONS
F1 POLE POSITION 2
FIFA SOCCER - 11990
FINAL FIGHT 2 - 12490
INDIANA JONES - 12990
JELLY BOY - CONS
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
KICK OFF 3 - 12490
KNIGHTS OF THE ROUND - 11490
LA BELLA Y LA BESTIA - CONS
LA BELLA Y LA BESTIA
LEGEND - CONS
LEMMINGS 2 - 12990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
M. JORDAN IN WINDY CITY - CONS
MICKEY MANIA - 12990
MORTAL KOMBAT II - 11990
MYSTICAL NINJA - 9900
NBA 95 - CONS
NBA JAM - 8990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGE MASTER - CONS
PLOK - 7990
POWER RANGER - 11990
SAILOR MOON - 11990
SAMURAI SHODOWN - CONS
SECRET OF MANA - 11990
SENSIBLE SOCCER - 9890
SHAQ-FU - CONS
SLAMMASTERS - 12990
SMASH TENNIS - 11990
SOCCER KID - 11990
SPARKSTER - 11350
STAR WING - 9990
STREET RACER - CONS
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - CONS
SUPERMAN - 10990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER RETURN JEDI - 12990
SUPER METROID - 10990
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
THE KING OF DRAGON - 11490
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
YOGI BEAR - 11990
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 5490
AERO THE ACROBAT - 5490
ALFRED CHICKEN - 5490
ART OF FIGHTING - 5490
BATMAN RETURN - 5490
BOB - 2990
COOL WORLD - 5490
CRASH DUMMIES - 6990
DAFFY DUCK - 5490
DENNIS THE MENACE - 5490
DESERT STRIKE - 5490
DESERT STRIKE
DRACULA - 2990
EMPIRE STRIKE BACK - 5990
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
JAMES BOND JR - 2990
JOHN MADDEN - 2990
JURASSIC PARK - 5490
KEVIN KEEGAN - 5490
KEVIN KEEGAN
MECH WARRIOR - 5490
MORTAL KOMBAT - 7990
MR NUTZ - 5490
NHLPA HOCKEY - 2990
PGA TOUR GOLF - 3990
PILOTWINGS - 5490
PUSH OVER - 5490
RIVAL TURF - 6900
ROBOCOP 3 - 5490
SPACE ACE - 5490
R-TYPE III - 5490
SUNSET RIDERS - 6990
SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BATLETANK - 5490
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER DOUBLE DRAGON - 6900
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF- 3990
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 5490
SYVALION - 5490
TERMINATOR 2 - 6990
TEST DRIVE - 5490
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 5490
TINY TOOM - 5490
WARPSPEED - 5490
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 6990
YOUNG MERLIN - 5990
ZOOL - 3990
ZOMBIES - 5490



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
PLAÇA SANTS
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID
Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
MURCIA
NUEVO CENTRO
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL 21 19 66
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
VALENCIA
PROXIMA APERTURA
PINTOR BENEDITO, 2
Centros Mail en España
Y ahora también en Argentina
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017)
Ven a conocernos...ya!
COMPLEMENTOS GAME BOY
GAMEBOY 6.990
GAMEBOY + ZELDA 9.990
ILUMINACION- 1.595
LUPA- 1.395
CARRY ALL- 1.990
CARRY ALL DIX - 2.490
MALETIN ATTACHE- 2595
BATERIA NUBY- 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
LIGHT BOY- 3.690
LUZ Y LUPA- 2.595
HANDY TRAY - 995
BOSSTER BOY- 5.995
GAME PACK- 995
ADAPTADOR COCHE- 895
OFERTA
SOLAR BOY- 2.900
HANDY BOY- 5.990
HANDY CARRY- 1.290
OFERTA
HANDY POWER KIT- 4.900
PLAY AND CARRY CASE- 1.595
LOGIC 3 CARRY- 2.190
OFERTA
HANDY SOUND - 995
VIDEO
JURASSIC PARK PVP - 2.990
3X3 OJOS PVP - 2.495
3X3 OJOS-2ª parte PVP - 2.495
CABALLEROS DEL ZODIACO PVP - 1.995
DOMINION TANK POLICE PVP - 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 PVP - 2.995
DOOMED MEGALOPOLIS PVP - 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 PVP - 1.995
PORCO-ROSSO PVP - 2.995
RANMA 1/2 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 PVP - 2.995
DRAGON BALL Z
LA SUPER BATALLA 1995
SUPER GUERRERO SENGOKU 1995
GARLICK JUNIOR INMORTAL 1995
EL MAS FURETE DEL MUNDO 1995
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1995
LOS MEJORES RIVALES 1995
DRAGON BALL
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON 1995
B. DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL 1995
AVENTURA MISTICA 1995
STRONG
ROBOCOP 2995
ROBOCOP 4 2995
BRAINDEAD 2995
VIOLENT COP 2995
TETSUO 2995
ALITA 2495
BUBBLE GUM CRISIS 1 1995
BUBBLE GUM CRISIS 2 Y 3 1995
JUDGE 1995
MACROSS II (episodios 1 y 2) 2995
MACROSS II (episodios 3 y 4) 2995
MACROSS II (episodios 5 y 6) 2995
ODIN 2495
EL MUNDO DE RUMIKO
VIAJE POR EL FUEGO 1995
LA DIANA RISUEÑA 1995
EL BOSQUE DE LA SIRENA 1995
FIST OF THE NORTH STAR 2995 1995
VENUS WAR 2995 1995
ROBOT CARNIVAL 1995
GOLGO 13 2995
HEROICA LEYENDA DE ARISTAN 2495
HEROICA LEYENDA DE ARISTAN II 2495
RANMA 1/2 (COMO AGUA PARA RANMA) 1995
ULTIMATE TEACHER 1995
WICKED CITY 2995
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas.
ALADDIN P.V.P. - CONS
BART & BEANSTALK P.V.P. - 5490
BATMAN THE ANIMATED SERIES P.V.P. - 5490
BATTLETOADS 2 P.V.P. - 5490
BATTLETOADS & D. DRAGON P.V.P. - 5490
CHOPLIFTER III P.V.P. - 5990
DARKWING DUCK P.V.P. - 5990
DESERT STRIKE P.V.P. - CONS
DONKEY KONG
EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. - 5490
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 5990
HYPER DUNK P.V.P. - 5490
INDY P.V.P. - 5990
JIMMY CONNORS P.V.P. - 5490
KIRBY'S DREAM LAND P.V.P. - 4490
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490
LOS PITUFOS P.V.P. - 5490
MEGAMAN III P.V.P. - 4990
METROID II P.V.P. - 4490
MORTAL KOMBAT P.V.P. - 5990
MORTAL KOMBAT II P.V.P. - 5990
MYSTIC QUEST P.V.P. - 5490
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
PAGEMASTER P.V.P. - CONS
POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490
POWER RANGER P.V.P. - 4990
SENSIBLE SOCCER P.V.P. - 5990
STAR WARS P.V.P. - 5490
SOCCER P.V.P. - 5490
SUPER MARIO LAND P.V.P. - 4490
SUPER MARIO LAND II P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
TETRIS 2 P.V.P. - 5990
TINY TOONS II P.V.P. - 5490
TOP RANKING TENNIS P.V.P. - 4990
TURTLES 3 P.V.P. - 5490
WORLD CUP P.V.P. - 4490
WORLD CUP USA 94 P.V.P. - 5990
ZELDA P.V.P. - 5990
ATARI LYKS
7.900
OFERTA - 1.900 - OFERTA
AWESOME GOLF
BILL & TED'S ADVENTURE
CRISTAL MINE
MS. PACMAN
PAPERBOY
ROBO-SQUASH
ROBOTRON
S.T.U.N. RUNNER
SCRAPYARD DOG
SLIME WORLD
TOURNAMENT CYBERBALL
XYBOTS
SUPER GAME BOY
9.990
OFERTAS GAME BOY
ADDAMS FAMILY PVP - 2.490
BOULDER DASH PVP - 1.995
CASTLE QUEST PVP - 2.490
CLIFFHANGER PVP - 2.490
COOL WORLD PVP - 2.490
DENNIS THE MENACE PVP - 2.490
DYNABLASTER PVP - 1.995
F1 RACER PVP - 3.395
FELIX THE CAT PVP - 2.490
GARGOYLES PVP - 1.995
KRUSTY'S FUN HOUSE PVP - 2.990
NBA PVP - 2.995
PIMBALL DREAMS PVP - 1.990
ROAD RUSH PVP - 2.490
SPIDERMAN PVP - 1.995
TERMINATOR 2 PVP - 2.990
TETRIS PVP - 3.990
ZOOL PVP - 1.990
CRASH DUMMIES 2990
KUNG FU MASTER 1995
MUHAMED ALI 2490
NAVY SEALS 2990
PALAMADES 1990
PARASOL STAR 2990
PIMBALL 1995
PRINCE VALIANT 2990
REN & STIMPY 1990
ROBIN HOOD 2990
RODLAD 1495
R-TYPE 1995
SPIDERMAN X-MEN 3490
STAR TRECK 2490
SUPER JAMES POND 2490
TOP GUN 2990
TRAX 1995
UNIVERSAL SOLDIER 2990
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92
HB 4 - 11
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250
GASTOS ENVIO
TOTAL

HOBBY SHOPPING

Game SHOP

Para pedidos por teléfono
Tlf: (967) 50 54 26

CENTRO DE CAMBIOS
Torres Quevedo, 78.
(02003) Albacete
Tlf.: (967) 50 55 43

TIENDA
Pérez Galdós, 36.
(02003) -ALBACETE
Tlf.: (967) 50 72 69

TIENDA
Infantes D. Juan Manuel, 7.
(30011) -MURCIA
Tlf.: (968) 26 56 99

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
- Bubsy 2
- Fatal Fury Special
- Samurai Spirits
- Legend
- Final Fantasy III
- Obitus
- Illusion of Gaia
- E.A. Fifa Soccer 95
- Sparkster
- Double Dragon V
- Dragon Ball Z 3

MEGA DRIVE
- Shining force 2
- Sonic Vs Knucles
- Dinamite Heady
- Land stalker
- Shaq Fu
- Bubsy 2
- Urban Strike
- Silvestre y Piolín
- E.A. Tennis
- EA Fifa Soccer 95



- King of Fighters
- Art of Fighting 2
- Super Sidekicks 2
- World Heroes Jet
- Aero Fighters 2
- Samurai Spirits

1 año de garantia
Solo en videojuegos
1 año de garantia
Solo en videojuegos
1 año de garantia



ESPECIALISTAS 16 BIT

CLUB DE CAMBIO:
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500




* Los títulos detallados están disponibles o son de inminente aparición


Mortal kombat II

Soni vs Knuckles


Donkey Country


NBA Live 95


Dragon

SUPER PRECIOS NEO-GEO

COCONUT

CLUB DE CAMBIO DE VIDEOJUEGOS SUPER NINTENDO, GAME BOY, MEGA CD II, MEGADRIVE, NEO GEO Y G. GEAR

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
***(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)**

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
TELF: 594 35 30
FAX: (91) 594 39 86

MEGA CD II
F1 BEYOND THE FIRST - SUPER OFERTA

MEGA CD II + R. AVENGER
APACHE ATTACK
BATTLECORPS
DRACULA UNLEASED
DRAGON'S LAIR
DOUBLE SWITCH
DUNE
ECCO 2
FARENHEIT
JURASSIC PARK
MEGA RACE
POWER RANGERS
PRIZE FIGHTER
REBELT ASSAULT
SOULSTAR
TOM CAT ALLEY
TERMINATOR CD

MEGADRIVE
EL REY LEÓN - SUPER OFERTA

MEGADRIVE SONIC PAK
MEGADRIVE PAK REY LEÓN
DINAMITE HEADY
ECCO 2
FIFA INT. SOCCER 95
JURASSIC PARK (RAMPAGE ED.)
LAND STALKER
MORTAL KOMBAT 2
MICROMACHINES 2
NBA LIVE 95
PAGE MASTER
SONIC I KNUCLES
S. STREET FIGHTER II
SHINING FORCE 2
CLASSICS MEGADRIVE CONSULTAR

SUPER NINTENDO
SECRET OF MANA - SUPER OFERTA

S.N. SUPER COLOR PAK
S. N. PAK CARLOS SAINZ
SUPER GAME BOY
ACT RAISER 2
DRAGON
FATAL FURY ESPECIAL
INDIANA JONES ADV.
MORTAL KOMBAT II
NBA LIVE 95
POWER RANGERS
RETURN OF THE JEDI
STUND RACE FX
SUPER PINBALL
SPARKSTER
SLAM MASTER
SUPER METROID
SAMURAI SHADOWN

NEO-GEO
WORLD HEROES 2 - SUPER OFERTA

NEO CD COMPLETA
NEO GEO COMPLETA
CONTROLADOR JOYSTICK
JOYSTICK PRO
AERO FIGHTERS 2
AGRESSORS OF DARK KOMBAT
ART OF FIGHTING 2 *
FATAL FURY *
FATUAL FURY 2
FATAL FURY SPECIAL*
KING OF FIGHTERS 94 *
MAGICIAN LORD
SUPER SIDEKICKS 2*
SAMURAI SHADOWN*
TOP HUNTER*
WIEW POINT
WORLD HEROES JET
3 COUNT BOUT
* DISPONIBLES EN CD

PORTÁTILES
GAME GEAR:
GAME GEAR REY LEON
ADAPTADOR T.V.
EL REY LEON
ECCO 2
DYNAMITE HEADY
MORTAL KOMBAT II
SONIC SPINBALL
SONIC TRIPLE TROUBLE

GAME BOY:
DONKEY KONG
DUCK TALES 2
MEGAMAN III
METRID II
MORTAL KOMBAT II
NEW CHESSMASTER
WARRIO LAND. MARIO 3
SOCCER

OTROS TÍTULOS, NOVEDADES Y OFERTAS, CONSULTAR

3DO (Dragon Ball Z)
JAGUAR (Rise of the Robots)
NEO-GEO (King of Fighters 94)

NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO
ÚLTIMAS NOVEDADES 32 Y 64 BITS
CLUB DE CAMBIO 3DO Y JAGUAR
VENTA, COMPRA Y CAMBIO 2º MANO
TELF: (91) 377 45 59
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

SATURN (VIRTUA FIGHTERS)
PSX (RIDGER RACER)
NEC-FX-BAX (CONSULTAR)

GESTEC GAMES

NO SOMOS UNA TIENDA MÁS.
Ya tenemos las próximas novedades:
SEGA MEGADRIVE: FIFA SOCCER 95,TINY TOONS SPORTS
SUPER NINTENDO: NBA LIVE 95, SHAQ-FU, DONFEY KONG COUNTRY
PANASONIC 3DO: VR STOCKER

Además, SUPEROFERTAS en todos los sistemas. Compara nuestra lista de precios.

Servicio a domicilio en 48 horas.
TEL.: (93) 418 72 70. Barcelona



VENTA AL PUBLICO Y PROFESIONALES

MEGA DRIVE* MEGA CDII*SNES*PORTATILES* NEO- GEO

¡ATENCIÓN CHAVAL!
EN PRECIOS...
BUSCA, COMPARA Y SI ENCUENTRAS ALGO MEJOR NO LO COMPRES , NOSOTROS TE LO MEJORAMOS

SERVICIO 24 HORAS URGENTE

Y RECUERDA... SOMOS AMIGOS DE LOS MEJORES PRECIOS.
C/ ALFONSO X EL SABIO, 2
ALCALA DE GUADAIRA 41500 (SEVILLA)
TLF. Y FAX: 95 561 23 09
"BUSCAMOS DISTRIBUIDORES"

Si QuIeReS CoNsEgUiR LaS uLtImAs nOvEdAdEs aNtEs QuE nAdIe Al MeJoR pReCiO
Ven ya a MEGA JUEGOS

ENSEÑANOS ESTE ANUNCIO Y LLEVATE UN VIDEOJUEGO DURANTE 24 HORAS GRATIS*

CAMBIA TUS VIDEO JUEGOS POR NUEVOS TITULOS DESDE 990 PTS

***DE LUNES A JUEVES CON TU D.N.I.**
CADUCA 12-XII-94

Servicio a domicilio

CENTRO COMERCIAL COLOMBIA
Avda. de Bucaramanga, 2
Madrid-28033 (Frente minicines)
TLF: 91/ 381 33 67

CENTRO COMERCIAL CANILLAS
Carretera de Canillas, 43
Mercado Local E
Madrid 28043
TLF: 91/ 300 02 72

CENTRO COMERCIAL LA RAMBLA
Avda. Principes de España
Coslada - Madrid

QUARK GAMES

COMPRA Y VENTA DE VIDEOJUEGOS

PROXIMAMENTE TODO EL MUNDO DEL MANGA EN QUARK GAMES

C/ CERDAÑA, 3
07012 P. DE MALLORCA
TEL. (971) 728 178
BALEARES







YA TE PODEMOS OFERCER LAS NOVEDADES QUE A CONTUNIACIÓN TE DETALLAMOS: NO DUDES EN LLAMARNOS.

SERVICIO EN UN MÁXIMO DE 48 HORAS TUS PEDIDOS

SUPER NINTENDO: MORTAL KOMBAT 2- DRAGON BALL Z3 - STUNT FACE FX - FATAL FURY SPECIAL - POWER RANGERS - STREET FIGHTER 2...
MEGADRIVE: SUPER STREET FIGHTER 2 - MORTAL KOMBAT 2 - DRAGON BALL Z - EL LIBRO DE LA SELVA - NBA JAM- FIFA INTERNACIONAL SOCCER...
JUEGOS MEGA CD
CONSOLA PANASONIC 3D0 PAL VERSIÓN: MÁS DE 20 TITULOS DISPONIBLES.
CONSOLA ATARI JAGUAR PAL VERSIÓN.
NEO-GEO: LAS ÚLTIMAS NOVEDADES : AEREO FIGHTERS 2 - AGRESSORS DARK KOMBAT, KARNOVS REVENGE...
NUESTRAS TIENDAS: Santiago Ramón y Cajal, 7. 07011 PALMA DE MALLORCA: TF.: (971) 737 35 1 - 282 146 — Teodora La Madrid, 52-60. 08022 Barcelona TF.: (93) 418 59 60

APOCALIPTIC GAMES
Cartridge
ESPECIALISTAS EN:
3DO-JAGUAR 32/64 BITS
S.NINTENDO MEGADRIVE
TAMBIÉN SERVIMOS A TIENDAS
TEL/FAX: (91) 518 79 61
(91) 717 23 82
Apdo. 150077 - 28080 Madrid

ALCOBENDAS YA TIENE
FANTASIA
VENTA-CAMBIO-SERVICIOS
TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MERCADO
SERVICIO A DOMICILIO
Super NES: MORTAL KOMBAT II
STUND RACE
Megadrive: MORTAL KOMBAT II
SONIC VS KNUCKLES
Av. de la Zaporra, 151
TEL. (91) 663 90 46

Click-Clack
ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO
CLUB DE CAMBIO
ESPECIALISTAS EN ROL
C/MADRID, 4 • 30003 MURCIA
TELF: 24 77 65

EN CÓRDOBA...
SUPERHOBBY
¡¡ TODO EN VIDEOJUEGOS ÚLTIMAS NOVEDADES!!
- Venta de videojuegos nuevos y de 2ª mano
- Servimos tu pedido en 48 horas
- Admitimos tarjetas de crédito



C/ Alonso el Sabio, 28.
(Junto Colegio Virgen del Carmen)
14001 - Córdoba
Tfno. (957) 479961
*Para productos en stock

START GAMES
CLUB DE CAMBIO
SUPER NINTENDO - MEGADRIVE - NINTENDO - MASTER SYSTEM
GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO - JAGUAR - 3DO - PC
NEO GEO CD - MEGA CD - CD ROM (PC)
CON CADA COMPRA O CAMBIO UN REGALO SORPRESA
COMPRA VENTA DE JUEGOS USADOS Y CONSOLAS
CONECTA A NUESTRO SERVIDOR IBERTEX
NIVEL 0 31 Nº * 2 65 020329 18
SI NECESITAS UN MODEM LLAMANOS
ANUNCIATE GRATUITAMENTE EN TODA ESPAÑA
SI QUIERES VENDER, COMPRAR, CAMBIAR..
¡O SIMPLEMENTE INFORMACION!
USADOS Y NOVEDADES EN TODOS LOS SISTEMAS
ENTRA EN TU RASTRO IBERTEX
PRODUCTOS EDUCATIVOS
C/ J. CARLOS, I. 47.
(JUNTO A PZA. CASTELAR)
ELDA (ALICANTE)
TEL,: (96) 5 39 34 75
FAX.: (96) 5 38 39 44

VIDEOLUDICO®
NO COMPRES ANTES DE VER NUESTRA LISTA DE PRECIOS. RECÓGELA EN NUESTRA TIENDA O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49
PRECIOS BAJÍSIMOS
Nintendo SEGA
CONSOLAS Y ACCESORIOS
VENTA Y CAMBIO
Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA

Club M.V.
OPERACION CAMBIO
Tf: (945) 14 83 19
Este mes vendemos:
A MITAD DE PRECIO **
3.000 Video juegos de Super Nintendo
(Ultimas novedades en video juegos)
2.000 Video juegos de Game Boy
2.000 Video juegos de Nintendo
1.500 Video juegos de Sega



Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.
Cambiamos* tus juegos a mitad de precio. Tenemos 3.000 video juegos de cambio.
C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASÚA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19
* Pagando la diferencia
** Según margen comercial

EN CÓRDOBA...
COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO
TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y 2º MANO
Pídenos por carta nuestra revista "ULTIMATE WORLD" totalmente GRATIS. Si ya eres socio nuestro no envíes la carta, recibirás la revista muy pronto.
TAMBIEN SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS
Telf. : 957- 401 003
C/ Los Olivos, 6. 14006 CORDOBA
(Junto al Cine Sta. Rosa de Verano)

ORBITAL
TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA
• NOVEDADES
• CAMPEONATOS
• VENTA • CAMBIOS
• ACCESORIOS
C/ Pedro Villar, 7 M Tetuán
28020 Madrid
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN VALENCIA
computer juegos
TENEMOS LO "ÚLTIMO" Y TODA LA INFORMACIÓN A TU DISPOSICIÓN
DRAGON BALL Z 3 - S.Nes
MORTAL KOMBAT II - S.Nes, MD, GG, GB
NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

VIDEOJUEGOS
CHOLLO GAMES
Arenal, 8 • 1º Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID
TELF. PEDIDOS
523 23 93
ENVIOS A TODA ESPAÑA
[redacted]
• Venta de juegos de segunda mano.
• Club cambio cartuchos: 1.500 pts. MEGADRIVE. 2.000 pts. SUPER NES. 1.000 pts. GAME GEAR, NES y GAME BOY.

SUPER NINTENDO: Secret of Mana (PAL.), Raise of the Robots, Final Fantasy III, Ilusion of Gaia, Samurai Spirits, Pit Fall, Vortex (Chip FX), Lord of the Rings, Super Street Fighter (PAL.), Indiana Jones, Return of the Jedi

MEGA DRIVE: Shining Force II, Sonic and Knuckles, NHL 95, Star Treck, Fifa Soccer'95, Mickey Mania, Tazmania II, Megaman, Boberman, The Shadow, Page Master

3DO: Guardin War, Road Rush, Shadow, Off World, Slayer, Sherlock Holmes, Real Pinball

JAGUAR: Chequeted Flag, Alien vs Predator

... y además LION KING (MEGADRIVE y SUPER NES), MEGA 32X y DONKEY KONG COUNTRY (SUPER NES PAL): consulta precios y fechas de lanzamiento.

MOSTOLES
VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES
EN VIDEOCLUB JAVIERRE
Todas las últimas novedades nacionales e importación para MEGADRIVE, MEGA CD, SUPER NES, MASTER, NES y GAME BOY • Club cambio juegos
C/ Miguel Angel, 9 • Telf. 618 89 12 • 28932 Móstoles (Madrid)

SUPER NINTENDO
Dragon
Final Fantasi 3
Act Raiser
Magic Boy
Brain Lord
Rise of the Robots
Sparkster
Fifa 95

MEGA DRIVE
Shining Force
Landstolker
Dragon
Rey León
Dino Dini Fotball

SERVIMOS TUS PEDIDOS TELEFONICOS EN 24 H.
C/ BURGO CENTRO L 57(Las Rozas) MADRID
DIMO VIDEOJUEGOS
Tel.: (91) 636 14 43
LLÁMANOS, TE ASOMBRARÁS DE LOS PRECIOS

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO Master System II con dos mandos y 6 juegos, por una Game Boy con juegos. Negociable. Sólo Madrid. Llamar de 7:00 a 10:00 horas. Preguntar por Arpad.
TF:91-3161673.

CAMBIO «Street Fighter II Turbo» de Super Nintendo por «Megaman X», «Addams Family 2» u otro juego de Super Nintendo. Interesados, preguntar por Roberto.
TF:928-671886.

CAMBIO dos consolas Nintendo con 5 pads y un montón de juegos + una Master System con 7 juegos, por un Mega CD I ó II con juegos. Para más información, llámame y pregunta por Pedro.
TF:957-146651.

CAMBIO «Street Fighter 2» de Super Nintendo, «Kung-Fu» de Master System y «Roger Rabbit» de Game Boy, por «Super Bomberman», «Legend of Zelda» o «Desert Strike». Sólo Gerona.
Escribir a: Isaac Ríos Muñoz, c/Masor, 120-1º 1ª. 17700 -La Jonquera- (Gerona).

CAMBIO «Prince of Persia» de Super Nintendo por alguno de éstos: «Lemmings», «Push Over» o «Super Mario Kart». Sólo Madrid. Preguntar por Javier. Llamar por las noches.
TF:91-5510796.

VENTAS

VENDO videojuegos 16 bits, 8 bits y portátiles. Si te interesa algún título, llama de 10:00 a 14:00 horas y pregunta por Emilio. Sólo Barcelona.
TF:93-4293941.

VENDO juegos de Super Nintendo: «Flashback», «Stars Wars», «Tiny Toons», «Street Fighter II», «Prince of Persia», «Jurassic Park», «Castlevania IV» y «Young Merlin». Preguntar por Milagros.
TF:988-272352.

VENDO Super Nintendo + «Mario Paint» + «Super Pang» + Adaptador Universal. Todo en buen estado y con instrucciones. Precio a convenir, además de un súper regalo al comprador. Llamar de 15:00 a 18:00 horas. No llamar los fines de semana. Preguntar por Moisés.
TF:955-845753.

VENDO los siguientes cartuchos: «Street Fighter II», «Final Fight», «NHLPA Hockey'93», «Jurassic Park» y «Euro Futbol Champions». Todos a 4.000 pesetas y regalo otro por comprar alguno de éstos. Preguntar por Manuel.
TF:928-182545.

VENDO el cartucho «Street Fighter II» por 6.000 pesetas y «Aladdin» por 8.500 pesetas. Interesados, preguntar por Simón.
TF:928-203668.

VENDO nueve juegos de Master System, entre ellos: «Mortal Kombat», «Sonic 2», «Taz-Mania» y «Global Gladiators». Todos por 25.000 pesetas. Cada uno lo vendo por separado por 2.300 pesetas. Sólo Tarragona. Llamar de 6:00 a 8:00 horas de la tarde y preguntar por Carlos.
TF:977-226629.

VENDO los juegos de Master System II: «Alien 3» (3.000 pesetas), «Asterix» (3.000 pesetas), «Taz-Mania» (3.000 pesetas) y «Galaxy Force» (2.000 pesetas). Preguntar por Miguel.
TF:96-5173242.

¡SUPER OFERTA! Super Nintendo con los juegos: «Street FighterII», «Super Mario World», «Solo en Casa 2», «Super R-Type», «WWF», «Bust Loose», 3 vídeos Sega y Nintendo, 30 revistas y trucos. Todo por 32.000 pesetas. Preguntar por Eliseo. Sólo Madrid.
TF:91-4770662.

VENDO «Super Mario All Stars» (3.500 pesetas) y «Super Tennis» (3.500 pesetas) o los dos por 6.000 pts. Preguntar por David.
TF:91-3205566.

VARIOS

CAMBIO juegos de Game Gear y de Master System: «Rastan», «Olympic Gold», etc... También vendo material Manga. Preguntar por Xavier. TF:93-3119604.

CAMBIO consola Game Boy con 6 juegos con funda y lupa por una Game Gear en buen estado, o la vendo por 15.000 pesetas. Está en buen estado. ¡Urgente! Preguntar por Juan Javier.
TF:94-4902870.

VENDO O CAMBIO «Dragon Ball Z» (5.000 pesetas), «Dragon Ball Z 2» (7.000 pesetas), «Starwing» (5.000 pesetas) o cambio por «Super Metroid». Preguntar por Carlos.
TF:988-218704.

VENDO Game Boy con «Star Wars» y Master System II por 23.000 pesetas o cambio por Super Nintendo con 2 pads y el juego «Super Mario World». En buen estado. Interesados, preguntar por Marcel. Llamar de 18:30 a 21:30 horas.
TF:93-2373936.

COMPRO «Terminator 2» de disparo de Mega Drive. También compro «Star Wars» de Nintendo o cambio uno de ellos por «James Bond 007» de Mega Drive. Preguntar por Ricardo.
TF:964-664860.

VENDO Game Gear + «Columns» + Fuente de alimentación por una Game Boy + juego o por 3 juegos a elegir de Master System II. Interesados, escribir a: Antonio Fernández Pérez, Bloque 2, 1-1º Izda. 33679 - Villanueva de Aller- (Asturias).

COMPRAS

COMPRO caja del videojuego «All Star». Que esté en buen estado. Interesados, preguntar por José.
TF:91-3234466.

COMPRO comics de Ranma en buen estado. Los que estéis interesados, preguntar por Jordi.
TF:93-8738918.

COMPRO el juego de fútbol «World Cup USA'94» por 3.000 ó 3.500 pesetas. Preguntar por Richard. Llamar de 5:00 a 8:00 horas. El juego es para la consola Game Boy.
TF:91-6876917.

COMPRO instrucciones para los siguientes juegos de Super Nintendo: «Super Tennis», «Super Soccer», «Super Mario Kart», «Super Castlevania», «Final Fight» y «Mickey Mouse». Que estén en buenas condiciones. Llamar sólo de lunes a jueves y de 20:30 a 22:00 horas. Preguntar por Daniel.
TF:952-875705.

COMPRO el juego «Goof Trop» de Super Nintendo por 2.500 pesetas. Interesados, mandar el juego contra reembolso a la siguiente dirección. Gracias. Pedro Antonio Fernández Fernández, c/del Mar (Bolnuevo) 30870 -Mazarrón- (Murcia).

COMPRO caja e instrucciones del «Columns», «Krusty's Fun House» y «World Class Leader Board Golf» para Game Gear por 500 pesetas cada uno. Preguntar por Vicente Javier.
TF:96-2737408.

CLUBS

SI TIENES la consola Super Nintendo, no eres socio de ningún otro club y estás interesado en intercambiar trucos, escribe a:
Raúl Muñóz, c/Juan Carlos I, 41-3º A Izda. 07440 -Muro- (Baleares).

TENEMOS un club llamado "SUPERGAME". Si dudas de algún truco de las consolas Nintendo, escríbenos y tendrás la respuesta que buscas. ¡Ah!, se sorteará un buen juego de cada consola. Envíanos 125 pesetas. Escribir a: Juan Cortina Gómez, c/Granada, 11-3º 4. 28007 (Madrid).

COMPRO las cajas con los libros de instrucciones del «Castlevania» y del «F-Zero» por 500 pesetas cada una. Llamar de 14:00 a 16:00 horas. Sólo Pontevedra. Preguntar por Martín.
TF:986-870938.

ME GUSTARIA ponerme en contacto con personas que tengan una Master System, para intercambiar juegos, información, etc... Llamadme o escribidme a: Juan Alberto Martínez Bolancel, Avenida Libertad, 51-3º 2ª. 08100 -Mollet del Vallés- (Barcelona).TF:93-5704762.

QUEREMOS FORMAR un club Nintendo. Si quieres formar parte de él, no tienes más que llamar al TF:928-812105 (preguntar por Pedro David) o al TF:928-811764 (preguntar por Luis Manuel).

¡Ha llegado tu hora!




Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!




Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

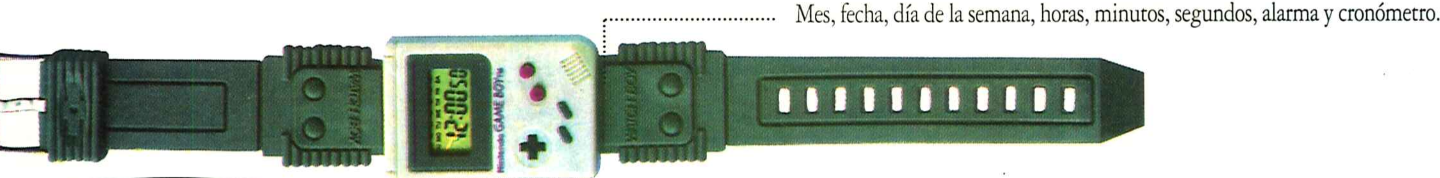
¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!



Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!



Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

TIME GEAR

¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❏ Reloj Tetris..................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❏ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❏ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❏ Reloj Time Gear..........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❏ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NOMBRE...APELLIDOS..
DOMICILIO..LOCALIDAD...................................PROVINCIA...................
CODIGO POSTAL (imprescindible).................................. TELEFONO..

Forma de pago:

- ❏ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❏ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ❏ Contra reembolso
- ❏ Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

GANADORES CONCURSO MORTAL KOMBAT II

Primer Premio: Consola Super Nintendo + lote de productos Mortal Kombat: cartucho, reloj, gorra, camiseta, cómic, calendario y fotos.

SERGIO PENGRA DEL MORAL — **VALENCIA**

Segundos premios: Cartucho Mortal Kombat II y camiseta Mortal Kombat.

Manuel Gimbernat Ortiz	Girona	David García Álvarez	Madrid
Miguel Esquerdo Pérez	Alicante	Javier Induráin Munárriz	Navarra
Sergio Díez Jiménez	Madrid	José Luis Zafra García	Barcelona
Ivansky Lahuerta Blanco	Toledo	Juan de la Rosa Díaz	Madrid
Joan Garcés de Marcilla	Barcelona	Juan José Gálvez Hdez.	Almería
Asier González Casado	Vizcaya	Raúl Muñoz Ocaña	Madrid
Fernando Coll Fueyo	Asturias	Marcos Sánchez Fdez.	Pontevedra
Xavier Martínez Negre	Barcelona	Juan Sánchez Perimat	Vizcaya
Iñaki Salas Diánez	Sevilla	Fco. López Lendínez	Madrid
Fernando Ramos Estévez	Córdoba	Iván González Millán	Barcelona
Juan Fco. López Díaz	Tarragona	Raúl Palancar Rodríguez	Madrid
Rafael de la Torre Vega	Granada	Ignacio Sánchez Suárez	Sevilla
Jesús A. Zurdo Arranz	Madrid	Blai Gómez Humet	Barcelona
Atila Merino Redondo	Barcelona	Jorge Prieto Marrondo	Madrid
Pavel Gómez Rodríguez	Barcelona	Janet Fleitas Reyes	Gran Canaria
Diego José García Gez.	Albacete	José María Castañer Puig	Girona
Luis Esteve Pastor	Madrid	Alberto Sánchez Martel	Málaga
José Luis Delgado Plata	Ciudad Real	Rafael M.Moya Pascual	Málaga
Pablo de Carlos Fdez.	Madrid	Antonio Dorado Bravo	Valencia
Angel Picazo Molina	Barcelona	Mario Polar Hernández	Valencia
Marta Suárez Hernández	Asturias	Juan A. Nieto Muñoz	Valencia
Juan M. Varela Ares	Lugo	Albert Bachiller Moradell	Barcelona
César A. López Báez	Madrid	Raúl Fernández Gómez	Barcelona
Israel Durán Verdejo	Barcelona	David García	Madrid
Carlos Barroso Moriana	Jaén	Ricardo Mourisco Congost	Alicante

CONCURSO "SE BUSCAN PERSONAJES DE COLUMBIA"

SOLUCIÓN: Los personajes estaban en las siguientes páginas: 94, 100, 120 y 130 del número de septiembre de Hobby Consolas.

Cada uno de los siguientes lectores ha ganado una bicicleta de montaña con 18 velocidades.

JORGE M.GAVILANES VAZQUEZ	MADRID
ALEJANDRO JAQUERO PALAZON	ALICANTE
NICOLAS HUSGUET VAZQUEZ	MALLORCA
DANIEL JURADO CAMPILLO	BARCELONA

No le des más vueltas

y suscríbete a hobby consolas

vas a volverte loco

El Instituto de Matemáticas de Zürich ha calculado que cada PuzzleBall puede presentar prácticamente ¡356 cuadrillones de posiciones diferentes!

Muchos han perdido ya su cabeza...

355.682.548.566.633.480.192.000.000

...o la han cambiado por algo muy desagradable

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 395 ptas.=4.740 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)




HA SAlIdo A RESCATAR
A SU CHICA.
keelsat
EARTHWORM
JIM™
Shiny
ENTERTAINMENT
Virgin
ArcadiA
software, s.a.
Playmates
Interactive Entertainment
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA
MEGA DRIVE
Earthworm Jim™ ©1994 Shiny Entertainment Inc.™